

WYTYCZNE DLA SĘDZIÓW SIATKÓWKI PLAŻOWEJ



**POLSKA
SIATKÓWKA**

**OFICJALNA INTERPRETACJA
DLA ROZGRYWEK POLSKICH**

WYDANIE 2020

Tłumaczenie i opracowanie: Szymon Marciniak, Krzysztof Mucha

Konsultacja merytoryczna: Agnieszka Myszkowska

Spis treści

Wprowadzenie	5
Fundamentalne zasady sędziowania zawodów siatkówki plażowej	6
Funkcjonowanie sędziego siatkówki plażowej w dobie współczesnej.....	7
Wytyczne dotyczące <i>Przepisów gry</i>	8
I. Warunki gry i wyposażenie	8
II. Uczestnicy zawodów.....	11
III. Format gry – punkt, set i zwycięzca meczu	13
IV. Sytuacje podczas gry	15
V. Przerwy i opóźnienia	21
VI. Zachowanie uczestników zawodów	27
VII. Sędziowie, ich obowiązki i oficjalna sygnalizacja	29
Procedury obowiązujące na zawodach siatkówki plażowej	38
Ceremoniał meczowy	38
Procedura postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu.....	40
Procedura sprawdzenia miejsca upadku piłki	42
Procedura postępowania podczas kontuzji.....	46
Procedura rozpatrzenia protestu	53

Wprowadzenie

Niniejsze wydanie *Wytycznych dla sędziów siatkówki plażowej* obejmuje wiele bardzo ważnych poprawek w stosunku do ostatniego opracowania. Przede wszystkim zostało uzupełnione o interpretacje i komentarze wprowadzone na podstawie zmian *Przepisów gry* na przestrzeni ostatnich sezonów, ale także zredagowane pod kątem polskich rozgrywek. Dokument ten (podobnie jak jego poprzednie wydanie) obejmuje również wszystkie obowiązujące w rozgrywkach procedury, przy czym treść niektórych z nich została całkowicie znowelizowana lub uaktualniona (tj. *Ceremoniał meczowy*, *Procedurę postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu*, *Procedurę sprawdzenia miejsca upadku piłki*, *Procedurę postępowania podczas kontuzji* oraz *Procedurę rozpatrzenia protestu*).

Oczekuje się, że ten dokument, którego zasadnicza treść jest systematycznie aktualizowana przez FIVB w celu odzwierciedlenia ewolucji *Przepisów gry* oraz zmian dotyczących samego sędziowania, będzie źródłem cennych informacji pomocnych w rozwiązywaniu różnorodnych wyzwań spotykanych podczas zawodów. Należy go dokładnie czytać i wnikliwie analizować w połączeniu z lekturą *Przepisów gry* oraz *Księgi przypadków*, które wspólnie stanowią zestaw będący podstawą odniesień dla każdej sytuacji spotykanej w naszej sędziowskiej pracy.

Sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na kilka istotnych kryteriów egzekwowania *Przepisów gry*, a jednocześnie zawsze zachowywać uniwersalne kryteria oraz spójność ich interpretacji. Jakość sędziowania w tej konkretnej materii jest kluczowym czynnikiem dla zrozumienia przez wszystkie strony (zawodników, oficjeli, promotorów, telewizję i inne media) celów działań podjętych przez FIVB. Należy zapoznać się dokładnie z niniejszym dokumentem oraz dobrze zrozumieć jego kluczowe obszary, by móc prawidłowo pojąć ducha i znaczenie dokonywanych zmian.

Trzeba pamiętać o kwestiach, na które kładziono nacisk na przestrzeni minionych sezonów oraz wynikających ze zmian *Przepisów gry* w ostatnich latach (tj. począwszy od roku 2012) jak:

- **obowiązki i prawa kapitana** oraz zasady dotyczące udziału trenera w rozgrzewce zespołu przed meczem;
- **kryteria oceny odbicia piłki**, a zwłaszcza kryteria dotyczące odbicia palcami sposobem górnym, a także *silnej i trudnej do obrony piłki* oraz wykonywania ataku, zwłaszcza opuszkami palców;
- kluczowe zagadnienia dotyczące gry **zawodnika przy siatce**;
- ocena **zastony**;
- **opóźnianie gry**, a w szczególności przestrzeganie czasu trwania przerw na odpoczynek, przerw technicznych, czy przerw między setami, egzekwowanie zasady 12 s pomiędzy wymianami, czy wreszcie eliminowanie długotrwałych dyskusji kapitanów z sędziami;
- **wymagania dotyczące zachowania**, konsekwencje **niewłaściwego zachowania**, ujednolicenie skali i gradacji **sankcji**;
- zasady **udzielania pomocy medycznej** w ramach *Procedury postępowania podczas kontuzji* jak i poza tą oficjalną *Procedurę* oraz zasady regulujące kwestię korzystania przez zawodników z toalety w czasie meczu;
- czy wreszcie zmiany dotyczące wykonywania **oficjalnej sygnalizacji**.

Jednym z celów FIVB jest zbliżenie oraz zintegrowanie *siatkówki plażowej* na różnych płaszczyznach w strukturze wewnętrznej federacji, jak również dostosowanie jej do potrzeb różnych interesariuszy, w szczególności telewizji. Czynnikiem niosącym te zmiany są innowacje oraz dynamicznie zachodzące zmiany we współczesnym świecie. Wszyscy Sędziowie i Sędziowie Główni muszą rozumieć jak ważną rolę odgrywają w popularyzacji siatkówki plażowej.

W zgodzie z tym zaczęto wprowadzać w ostatnich latach nowoczesne technologie, by zapewnić wsparcie dla sędziów na najwyższym możliwym poziomie (w zawodach międzynarodowych stosowane są takie narzędzia jak np. protokół elektroniczny, system komunikacji bezprzewodowej, czy system wideoweryfikacji). Te rozwiązania we wspieraniu pracy sędziów i służą w możliwie najbardziej fachowej formie naszej dyscyplinie. Jednakże sędziowie muszą pamiętać, że o ile te technologie zapewniają im wsparcie, to równie istotne są ich osobiste zaangażowanie oraz posiadane i umiejętnie wykorzystywane doświadczenie. Przyjęcie tego nowego podejścia musi odbywać się w duchu postępu oraz odpowiedzialności. Należy pamiętać, że technologia jest pomocna tylko wówczas, gdy jej użytkownik wie i rozumie, jak z niej umiejętnie korzystać.

Mając na względzie powyższy przekaz – wszystkim Sędziom, Sędziom Głównym oraz Komisarzom życzymy przyjemnej lektury oraz udanego sezonu!

Fundamentalne zasady sędziowania zawodów siatkówki plażowej

Sędziowie są osobami, które wdrażają w życie *Przepisy gry*. Sędziowanie zawodów siatkówki plażowej wymaga ciągłej świadomości w zakresie zmian oraz interpretacji *Przepisów gry*. Chcąc właściwie zastosować przepisy, sędziowie muszą doskonale je znać i stosować w sposób odpowiedni i stanowczy, zgodnie z danymi okolicznościami gry.

Przepisy gry muszą odzwierciedlać wymagania, które pojawiają się wraz z rozwojem sportu. Powstawanie, kształtowanie i zmiany przepisów są zatem rezultatem takich czynników, jak:

- rozwój techniki oraz taktyki gry,
- kwestie widowiskowości, promocji i upowszechniania dyscypliny,
- wymagania finansowe i organizacyjne,
- zmiany kulturowe oraz społeczne.

Sędziowie muszą być w stanie podjąć prawidłowe decyzje także w sytuacji, która nie została przewidziana lub opisana w *Przepisach gry*. Sędziowie powinni mieć zatem pełną wiedzę w zakresie *Wytycznych dla Sędziów* oraz funkcji *Przepisów gry*, które:

- określają cechy odróżniające grę od innych dyscyplin sportu,
- ustalają prawidłowe techniki, jakie mogą być stosowane w grze,
- umożliwiają prowadzenie gry w bezpiecznych i równych warunkach,
- zachęcają do sportowej i uczciwej postawy,
- umożliwiają grę na najwyższym i spektakularnym poziomie,
- tworzą warunki do wykorzystania gry jako nośnik promocyjny i marketingowy.

Wszystko to pozwoli sędziom trafnie stosować *Przepisy gry* oraz postępować zgodnie z ich duchem.

Funkcjonowanie sędziego siatkówki plażowej w dobie współczesnej

Sędzia Główny jest odpowiedzialny za wszelkie kwestie sędziowskie podczas zawodów, udziela sędziom niezbędnego instruktażu, stara się ułatwić ich pracę oraz dokonuje odpowiedniej analizy i oceny ich pracy.

Sędzia Główny wraz z Komisarzem ściśle współpracują z organizatorami zawodów oraz nadawcami i innymi przedstawicielami mediów. W szczególności dotyczy to uzgodnienia kwestii organizacyjnych w zakresie potrzeb telewizji, takich jak ceremoniał, wyświetlanie powtórek, obecność kamerzystów w polu gry, czy zapewnienia miejsca dla fotografów i innych przedstawicieli mediów.

Chociaż siatkówka plażowa jest jedną z odmian siatkówki, to jednak istnieją fundamentalne różnice np. w zakresie liczby i numeracji zawodników, formatu oraz warunków gry, które wyznaczają także odpowiednie różnice pomiędzy tymi dyscyplinami sportu w zakresie *Przepisów gry*. Tym samym odmienny charakter mają również interpretacje, procedury oraz techniki sędziowania. Sędziowie muszą rozumieć te różnice.

Podsumowując, sędziowie nie tylko muszą wykonywać swoje obowiązki i prowadzić mecze w zgodzie z aktualnym brzmieniem przepisów, ale ich działanie jest również regulowane przez inne, często niematerialne, czynniki jak stan zdrowia, samopoczucie, kwestie prawne czy społeczne. Sędziowie muszą pamiętać, że ich praca nie polega wyłącznie na mechanicznym prowadzeniu meczów, ale także pełnią na zawodach rolę wychowawcy, współorganizatora czy promotora dyscypliny. Mogą również zostać poproszeni o pomoc Sędziemu Głównemu. Sędziowie muszą być świadomi tej odpowiedzialności, postępując etycznie na boisku i poza nim. Sędziowie mają obowiązek działać w jak najlepszym interesie siatkówki plażowej.

Wytyczne dotyczące *Przepisów gry*

I. Warunki gry i wyposażenie

1. POLE GRY

1. Na dzień przed rozpoczęciem zawodów sędziowie w asyście Sędziego Głównego i Komisarza muszą zweryfikować, czy wymiary, jakość i bezpieczeństwo linii boiska oraz pozostałego wyposażenia pola gry spełniają wymogi określone w *Przepisach gry* i *Handbooku PZPS*.

2. Każdorazowo przed rozpoczęciem w danym dniu nowej sesji meczów sędziowie muszą sprawdzić:

2.1 czy płaszczyzna siatki jest prostopadła do powierzchni boiska, a wymiary linii boiska oraz wolnej strefy są prawidłowe;

Uwaga: Długość każdej z krótkich przekątnych (11,31 m) na obydwu połowach boiska (w kwadracie 8 m x 8 m) musi być identyczna;

2.2 czy pole gry, stan podłoża oraz wyposażenie pola gry nie stwarzają zagrożenia dla zawodników, sędziów oraz personelu obsługi technicznej boiska.

Uwaga: Linie boiska muszą być odpowiednio zabezpieczone i nie mogą stwarzać zagrożenia dla zawodników. Nie wolno stosować wystających haków, metalowych elementów mocujących, śledzi lub szpilek do mocowania linii.

Uwaga: Komisarz i/lub Sędzia Główny podejmuje ostateczną decyzję odnośnie przeprowadzenia zawodów w sytuacji, gdy temperatura i/lub złe warunki pogodowe mogą wpływać na bezpieczny przebieg zawodów (patrz str. 26 i 51).

3. Podczas rozgrzewki przed rozpoczęciem każdego meczu sędziowie muszą przeprowadzić inspekcję boiska i wolnej strefy, sprawdzając symetrię pola gry, bezpieczeństwo oraz warunki gry.

Uwaga: Podczas gry Sędzia 2 musi zwracać uwagę na wolną strefę, która musi być zawsze wolna od wszelkich przedmiotów, które mogą spowodować kontuzję zawodnika (butelki, statyw kamery telewizyjnej, grabie do wyrównywania piasku itp.).

4. Boisko do gry jest utrzymywane w należyтым stanie przez personel obsługi technicznej boiska, który ma obowiązek wyrównywać powierzchnię boiska w czasie meczu, pomiędzy setami oraz pomiędzy meczami. Sześć osób z personelu obsługi technicznej boiska jest ustawionych poza polem gry, zgodnie z Rysunkiem nr 6 w *Przepisach gry*. Dwie osoby wyrównują boisko pod siatką, następne dwie osoby linie boiska, zaś pozostałe dwie obszar odbioru zagrywki oraz strefę zagrywki.

Uwaga: Głównym celem tej procedury jest:

- zapewnienie możliwie równej płaszczyzny wewnątrz boiska i w strefie zagrywki – piasek ma tendencję do przemieszczania się z obszaru odbioru zagrywki (tworząc zagłębienia w tej strefie) do strefy przy siatce (powodując w tym miejscu nierówności);
- zapewnienie jednakowych i bezpiecznych warunków gry obydwu zespołom;
- przygotowanie piasku, by zapewnić prawidłowe decyzje sędziowskie – istniejąca płaska powierzchnia w pobliżu linii ograniczającej boisko zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz linii boiska ułatwia pracę sędziom liniowym i sędziom w zakresie oceny piłki w boisku / autowej.

Uwaga: Sędzia 2 powinien sprawdzać, czy jest to właściwie wykonywane przez personel obsługi technicznej boiska. W trakcie całego meczu sędzia 2 wspólnie z sędziami liniowymi powinni monitorować stan linii i boiska do gry, zapewniając obydwu połowom boiska takie same warunki techniczne.

Uwaga: Te same zasady dotyczą zraszania boiska, które z kolei wymaga zgody Komisarza i/lub Sędziego Głównego.

2. SIATKA I SŁUPKI

Sędziowie muszą sprawdzić, czy:

1. Wysokość siatki jest zgodna z Przepisem 2.1.

Uwaga: Przed każdym meczem, po wcześniejszym wyrównaniu powierzchni boiska, przed rozpoczęciem losowania Sędzia 2 jest odpowiedzialny za sprawdzenie wysokości siatki. Sędzia 1 towarzyszy Sędziemu 2, nadzorując weryfikację wysokości siatki.

Uwaga: Na zawodach młodziczek oraz młodzików wysokość siatki wynosi odpowiednio: 2,15 m i 2,35 m.

2. Wystające twarde lub ostre krawędzie siatki, słupków oraz stanowiska Sędziego 1 są właściwie osłonięte i nie stwarzają zagrożenia odniesienia kontuzji przez zawodników.

Uwaga: Jeżeli sędziowie stwierdzą, że wyposażenie jest niezgodne z przepisami, muszą natychmiast poinformować o tym Komisarza i/lub Sędziego Głównego oraz personel obsługi technicznej boiska lub Administratora boiska (osobę odpowiedzialną za przygotowanie i stan boiska, ang. *court manager*) w celu rozwiązania problemu.

3. Długość siatki wynosi 8,5 m, natomiast odległość pomiędzy zewnętrzną krawędzią linii bocznej a odpowiadającym jej słupkiem wynosi 0,7 – 1,0 m.

Uwaga: Podczas oficjalnych zawodów sędziowie muszą dopilnować, aby siatka spełniała wszystkie wymagania marketingowe określone w *Handbooku PZPS*.

Uwaga: Podczas meczu (a zwłaszcza przed rozpoczęciem każdego seta) sędzia / sędziowie liniowi muszą sprawdzać, czy taśma boczna po ich stronie boiska jest prostopadła do powierzchni boiska i czy umieszczona jest dokładnie nad odpowiednią linią boczną boiska oraz czy antenka jest przymocowana do zewnętrznej krawędzi taśmy bocznej. Jeżeli nie jest spełniony jeden z powyższych warunków, to położenie antenki i/lub taśmy bocznej należy niezwłocznie poprawić.

4. Wyposażenie pola gry jest zgodne z Przepisami od 2.1 do 2.6. Podczas oficjalnych zawodów PZPS używane jest tylko i wyłącznie wyposażenie zgodne z wymogami *Handbooka PZPS*.

Uwaga: Wyposażenie dodatkowe: krzeselka dla zawodników, stół i krzesło dla sekretarza, stanowisko Sędziego 1, przyrząd do mierzenia wysokości siatki, ciśnieniomierz do pomiaru ciśnienia wewnątrz piłek, pompka, zestaw tabliczek z numerami 1 i 2, ręczna tablica wyników, zestaw 4 chorągiewek dla sędziów liniowych, co najmniej 2 sztuki grabi do wyrównywania boiska, co najmniej 8 ręczniczków dla sędziów liniowych i podawaczy piłek, lodówka, apteczka (zestaw opatrunkowy), taśma miernicza (co najmniej 20 m). Tablica wyników oraz narzędzia do zraszania boiska są niezbędne na oficjalnych zawodach PZPS.

Uwaga: Organizator musi również zapewnić wyposażenie rezerwowe takie jak parasole czy lodówkę z wodą umieszczoną w strefie dla zawodników. Podczas meczu obowiązkiem Sędziego 2 jest pilnowanie, aby zawodnikom nie brakowało wody do picia.

3. PIŁKI

1. Piłka MIKASA VLS 300 (o obwodzie 67 ± 1 cm) jest to jedyna i oficjalna piłka, która może być używana podczas oficjalnych zawodów PZPS i FIVB.

Uwaga: Podczas oficjalnych zawodów PZPS piłki są zatwierdzone przez Komisarza i/lub Sędziego Głównego i sprawdzane przed każdym meczem przez sędziów.

2. Podczas oficjalnych zawodów PZPS mecze są rozgrywane z użyciem trzech (3) piłek.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB mecze rozgrywane są z użyciem czterech (4) piłek.

3. Sędzia 2 przed meczem ma obowiązek zebrać cztery (4) piłki meczowe i sprawdzić, czy wszystkie mają te same parametry (kolor, obwód, wagę i ciśnienie). W asyście Sędziego 1 wybiera trzy piłki meczowe i jedną rezerwową. Sędzia 2 jest odpowiedzialny za piłki w trakcie trwania całego meczu, a po zakończeniu powinien przekazać je Administratorowi boiska.

Uwaga: Zawodnicy nie mają prawa do decydowania, które piłki będą używane podczas ich meczu.

Uwaga: W przypadku wyznaczenia na mecz Sędziego Rezerwowego do jej/jego obowiązków należy sprawdzenie parametrów (kolor, obwód, waga i ciśnienie) piłek meczowych przed meczem, a następnie ich monitorowanie podczas całego meczu, gdy jest to wymagane, oraz asystowanie Sędziemu 2 w zbieraniu bądź przekazywaniu piłek.

4. Rezerwowy zestaw czterech piłek meczowych powinien znajdować się na boisku na wypadek deszczu. Jeżeli w wyniku opadów deszczu piłki staną się zbyt ciężkie, to Sędzia 2 jest odpowiedzialny za wymianę czterech piłek meczowych podczas przerwy między setami.

5. Sześciu podawaczy piłek rozmieszczonych jest w wolnej strefie boiska zgodnie z Rysunkiem 6 w *Przepisach gry*. Przed rozpoczęciem pierwszego seta Sędzia 2 ma obowiązek przekazać trzy piłki meczowe w kolejności: do podawaczy na pozycjach 2 i 5, a następnie do zawodnika zagrywającego. Ta sama procedura obowiązuje również w przypadku rozgrywania 3 seta (tzn. to Sędzia 2 przekazuje piłkę zawodnikowi zagrywającemu przed rozpoczęciem seta).

W trakcie trwania meczu, kiedy piłka jest poza grą:

5.1 Jeśli piłka wypadnie poza pole gry, powinna być odzyskana przez najbliższego stojącego podawacza piłek i niezwłocznie podana do podawacza, który oddał swoją piłkę zawodnikowi zagrywającemu.

5.2 Jeżeli piłka znajduje się na boisku, to najbliższy stojący podawacz piłek, najlepiej z pozycji 3 lub 6, powinien jak najszybciej zabrać piłkę i potoczyć ją do podawacza, który przed chwilą podał piłkę zawodnikowi zagrywającemu.

Piłka jest przekazywana pomiędzy podawaczami poprzez toczenie jej po piasku (a nie rzucanie), podczas gdy piłka jest poza grą; wskazane jest, aby toczenie piłek odbywało się po przeciwnej stronie do stolika sekretarza.

5.3 Kiedy piłka jest poza grą, aby zagrywka mogła być wykonana bez żadnego opóźnienia, podawacz znajdujący się najbliższym miejscu, gdzie zawodnik zagrywający uda się poza boisko, powinien podać piłkę w ręce zagrywającego zaraz po tym, jak ten opuści boisko. Dokładne instrukcje dla podawaczy na ten temat muszą być przekazane i omówione na praktycznej odprawie przed zawodami.

II. Uczestnicy zawodów

4. ZESPOŁY I WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW

1. Sędziowie muszą sprawdzić, czy w każdym zespole dwóch zawodników wpisanych do protokołu meczowego, uczestniczy w meczu.

Uwaga: W każdym zespole jeden z zawodników jest kapitanem zespołu. Przed rozpoczęciem meczu sędziowie muszą sprawdzić, czy jest on prawidłowo oznaczony w protokole meczowym.

2. Sędziowie muszą zweryfikować, czy w obu zespołach jest po dwóch zawodników. W przypadku gdy zawodnik bądź cały zespół nie są obecni na boisku, Sędzia 2 musi o tym niezwłocznie poinformować Komisarza i/lub Sędziego Głównego, aby spróbować znaleźć nieobecnego zawodnika/zespół.

3. Podczas oficjalnych zawodów seniorskich PZPS trener bądź inna osoba kierująca grą zespołu z zewnątrz nie może przebywać w polu gry podczas meczu. Jednakże zezwala się trenerom na przebywanie w polu gry podczas rozgrzewki ich zespołu do momentu rozpoczęcia oficjalnego ceremoniału przedmeczowego (ang. *Match Protocol*). Komisarz i/lub Sędzia Główny może podjąć decyzję o możliwości pozostania trenerów w polu gry do momentu losowania.

Uwaga: W czasie meczu niedozwolone jest przebywanie trenerów w obrębie pola gry. Jeżeli któryś z zespołów informuje, że przeciwnicy korzystają z zewnętrznej pomocy, lub sędziowie wyraźnie widzą kogoś, kto pomaga zespołowi podczas meczu (ang. *coaching*), muszą natychmiast poinformować o tym Komisarza i/lub Sędziego Głównego. Sędziowie mogą zostać poproszeni przez Komisarza i/lub Sędziego Głównego o opisanie okoliczności, w jakich miał miejsce *coaching*.

Uwaga: Trenerzy mogą przebywać w trakcie meczu w obrębie pola gry podczas wszystkich zawodów młodzieżowych, po spełnieniu warunków określonych w odrębnych regulacjach PZPS. Szczegółowe zasady i warunki obecności oraz korzystania z pomocy trenera są zawarte w dokumencie *Coaching w zawodach młodzieżowych PZPS* na dany sezon.

4. Zespoły mają przydzielone strefy odpoczynku i muszą używać tych samych stref w ciągu całego meczu.

Uwaga: Wszelkie wątpliwości dotyczące przydziału stref odpoczynku rozstrzygane są przez losowanie (analogicznie do Przepisu 4.4).

5. Strój zawodników jest zgodny z wymaganiami określonymi w regulaminie turnieju.

Uwaga: Stroje są sprawdzane przed rozpoczęciem turnieju, jednak sędziowie muszą stale kontrolować, czy strój zawodników, a przede wszystkim spodenki/majtki, jest zgodny z wymogami określonymi w regulaminie turnieju (m.in. wielkość powierzchni reklamowej sponsorów, liczba reklam, akcesoria i wyposażenie dodatkowe oraz tatuaże reklamowe).

Uwaga: Sprawdzając stroje zawodników, Sędzia 1 powinien zwrócić uwagę, czy nie ma na nich haseł rasistowskich, obrażających uczucia religijne lub wyrażających poglądy polityczne, zgodnie z obowiązującymi przepisami Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.

6. Sędzia 1 musi zweryfikować, czy zawodnicy mają na koszulkach właściwe numery (1 lub 2) odpowiadające ich nazwiskom w protokole.

Uwaga: Przydział stref odpoczynku dla zawodników oraz wskazanie zespołu, który musi zmienić koszulki – w przypadku gdy obydwa zespoły stawią się na mecz w koszulkach tego samego koloru – odbywa się zgodnie z Przepisem 4.4 (tj. poprzez losowanie).

Uwaga: Jeżeli przed, w trakcie lub po meczu okaże się, że numery (1 lub 2) na strojach są niezgodne z numerami zapisanymi w protokole, powinno to zostać skorygowane odpowiednio przez: zamianę strojów i/lub poprawienie zapisu w protokole i/lub zmianę zawodnika zagrywającego. Zespół nie jest karany.

7. Sędzia 1 może zezwolić jednemu lub kilku zawodnikom na grę w skarpetkach/obuwii.

Uwaga: Użycie skarpetek/obuwia może być wskazane ze względu na jakość (zanieczyszczenie) piasku lub ryzyko odniesienia urazu, jednak zawodnicy muszą uzyskać zgodę Sędziego 1 na grę w skarpetkach/obuwii.

8. W przypadku niskiej temperatury Sędzia 1 może zezwolić zawodnikom na grę w strojach chroniących przed zimnem.

Uwaga: Gra w legginsach jest dozwolona, gdy temperatura spadnie poniżej 15°C.

Uwaga: Stroje chroniące przed zimnem noszone przez zawodników muszą być tego samego kroju i typu, tego samego producenta, w tym samym kolorze oraz posiadać takie same nadruki reklamowe.

9. Zawodnicy nie mogą posiadać niedozwolonych przedmiotów, dających im sztuczną przewagę lub mogących spowodować zranienie siebie lub innych zawodników.

Uwaga: Zawodnicy na własne ryzyko mogą grać w okularach lub szklach kontaktowych.

10. Zgodnie z Przepisem 4.5.3 zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory), które to elementy wyposażenia podczas seniorskich światowych i oficjalnych zawodów FIVB muszą być w tym samym kolorze co część stroju sportowego.

Uwaga: W związku z tym, że koszulki/topy są dostarczane przez organizatora turnieju, wyklucza to jakąkolwiek możliwość przygotowania zgodnego z przepisami koloru ściągaczy na przedramiona, dlatego ich kolor powinien być taki sam jak dominujący kolor spodenek/majtek (u kobiet). Taki element wyposażenia może być noszony przez jednego lub obu zawodników zespołu; w przypadku gdy obaj zawodnicy korzystają ze ściągaczy lub ochraniaczy, to element ten musi być w kolorze neutralnym lub w tym samym kolorze co część stroju, przy którym są założone. Można również stosować wyposażenie w kolorze czarnym lub białym.

Uwaga: Wyposażenie to ma służyć jedynie do ochrony i stabilizacji, w związku z tym nie może mieć wypełnienia ani powierzchni zaprojektowanej i wykonanej w taki sposób, który stwarza przewagę w postaci dodatkowej kontroli nad piłką.

Uwaga: Widoczne części stroju noszonego pod oficjalnym strojem sportowym (np. legginsy) powinny być tego samego koloru, co część stroju, przy którym są założone, i nie mogą być dłuższe od spodenek.

11. Zawodnicy muszą mieć na sobie oficjalne stroje meczowe od momentu wejścia na pole gry do momentu jego opuszczenia.

5. OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ, KAPITAN ZESPOŁU

1. Jedynie kapitan zespołu ma prawo do rozmowy z sędziami w czasie, gdy piłka jest poza grą, z zastrzeżeniem, że odbywa się to zgodnie z Przepisem 5.1.2. Zawodnik nie ma prawa kwestionować decyzji sędziowskich, w tym (ale nie jedynie) związanych z oceną odbicia piłki sposobem górnym podczas wystawy. Rozmowa może dotyczyć wyłącznie zastosowania lub interpretacji przepisów.

Uwaga: Sędziowie muszą być przez cały czas świadomi, którzy z zawodników pełnią rolę kapitanów zespołów.

Uwaga: Wyjaśnienia sędziów, jeśli są wymagane, powinny być jasne i zwięzłe, z użyciem właściwej merytorycznie terminologii w języku polskim (chyba że rozgrywany jest mecz z udziałem zespołów zagranicznych), która może w niektórych przypadkach być poparta powtórzeniem oficjalnej sygnalizacji ręcznej. Nie można dopuścić do dalszych dyskusji, a zawodnicy powinni być ponaglani do niezwłocznego wznowienia gry.

2. Kapitan zespołu ma prawo do zgłoszenia Oficjalnego Protestu dotyczącego decyzji lub interpretacji przepisów przed, w trakcie i po zakończeniu meczu. Niewłaściwym jest, by Sędzia 1 przyjął protest, który dotyczy gry piłką czy nałożonej sankcji, chyba że istnieje możliwość błędnego zinterpretowania *Przepisów gry*. Jedynie wymienione poniżej kryteria muszą być brane pod uwagę podczas rozpatrywania, czy protest jest zasadny, czy nie:

2.1. Sędzia błędnie interpretuje lub błędnie stosuje Przepisy gry i/lub Wytyczne, lub nie przyjmuje konsekwencji swoich decyzji.

2.2. Wystąpił błąd sekretarza (błąd rotacji lub błędny wynik).

2.3. Techniczne warunki meczowe (pogoda, światło itp.).

Uwaga: Sędziowie uczestniczący w oficjalnych zawodach PZPS muszą znać wszystkie aspekty *Procedury rozpatrzenia protestu* (patrz str. 53-59), a zwłaszcza zasady stosowania dwóch poziomów protestu podczas meczu (Poziom 1 – rozstrzygnięty po zgłoszeniu protestu podczas meczu; Poziom 2 – rozstrzygnięty po zakończeniu meczu).

3. Kapitan zespołu musi podpisać protokół oraz reprezentować swój zespół w losowaniu.

III. Format gry – punkt, set i zwycięzca meczu

6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU

1. Sędziowie oceniają błędy i określają ich konsekwencje zgodnie z *Przepisami gry*.

2. Jeżeli bezpośrednio po sobie popełnione zostały dwa błędy lub więcej, konsekwencje wyciągane są tylko względem błędu, który został popełniony jako pierwszy. Z tego powodu najważniejszą rzeczą dla sędziów jest, aby zagwizdać natychmiast po zauważeniu błędu. Jeżeli obaj sędziowie użyją gwizdków w celu przerwania gry, pod uwagę bierze się pierwszy gwizdek.

3. Jeśli równocześnie popełnione są dwa błędy lub więcej przez przeciwne zespoły, odgwizdywany jest błąd obustronny i wymiana jest następnie powtarzana.

4. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości co do kolejności popełnionych błędów dobrą praktyką sędziowską jest krótka konsultacja decyzji lub wymiana informacji z pozostałymi członkami komisji sędziowskiej.

5. Mecz rozgrywany jest systemem „punkt za wymianę” (ang. *rally point scoring* – RPS). Pierwsze dwa sety rozgrywane są do 21 punktów z wymaganymi przynajmniej dwoma punktami przewagi. Nie ma punktu granicznego. Trzeci set, w przypadku remisu w setach, rozgrywany jest do 15 punktów z wymaganymi przynajmniej dwoma punktami przewagi, bez punktu granicznego.

6. Zespół, który odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem. Mecz kończy się wynikiem 0 – 2 w setach oraz 0:21, 0:21 w punktach (Przepisy 6.4.1 i 6.4.2).

7. W systemie „punkt za wymianę” punkt zdobywany jest po każdej wymianie oraz w wyniku nałożenia kary (za niewłaściwe zachowanie lub za opóźnianie gry).

8. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i sety, zaś zespołowi przeciwnemu dopisywane są punkty i sety konieczne do wygrania seta i meczu (Przepis 6.4.3).

Uwaga: Jeżeli zastosowana jest forma rozgrywek grupowych, Przepis 6.4 może ulec zmianie zgodnie z zapisami w odpowiednich regulaminach, które mogą określać szczególne zasady traktowania zespołów w przypadku poddania meczu lub zespołu zdekompletowanego. Dla rozgrywek polskich zasady te może określać *Handbook PZPS* lub regulamin danych zawodów zatwierdzony przez organizatora rozgrywek/turnieju, natomiast w światowych i oficjalnych zawodach FIVB jest to Specyficzny Regulamin Rozgrywek (ang. *Specific Competition Regulation*).

7. STRUKTURA GRY

1. Losowanie przeprowadzane jest przed rozgrzewką, jednak nie wcześniej niż sekretarz przybędzie na boisko i będzie gotowy do zapisania wyniku losowania w protokole.

Uwaga: Po losowaniu kapitan musi podpisać protokół w celu potwierdzenia danych zapisanych w protokole, a w szczególności, że właściwy numer (1 lub 2) jest wpisany do protokołu przy właściwym nazwisku zawodnika. Kapitanowie muszą także niezwłocznie podać kolejność zagrywki oraz stronę boiska, na której rozpoczną grę.

2. Po losowaniu Sędzia 2 musi przekazać Sekretarzowi informacje o wyniku losowania.

Uwaga: Sędzia 2 może przeprowadzić losowanie między setem 2. i 3., jeżeli jest to konieczne. Następnie musi przekazać wszystkie istotne informacje Sekretarzowi (Przepis 23.2.9) i Sędziemu 1.

3. Ważne jest, aby sędziowie przestrzegali przedmeczowego ceremoniału (przede wszystkim kontrolowali długość rozgrzewki), aby nie spowodować przedłużenia się turnieju w ciągu dnia. Przedmeczowy ceremoniał powinien być potwierdzony na Odprawie Technicznej. Sędziowie muszą znać ceremoniał przedmeczowy oraz nie dopuścić do wystąpienia opóźnień.

Uwaga: Sędziowie powinni dokładnie zapoznać się z ceremoniałem przedmeczowym i pomeczowym, a zwłaszcza z poszczególnymi elementami ceremoniału oraz z czasem ich trwania.

4. Ważne jest, aby postępować zgodnie z Ceremoniałem w celu uniknięcia nieporozumień w przypadku zakończenia meczu walkowerem z powodu nieobecności jednego z zespołów na boisku. Sędziowie nie powinni zakładać, że zespół nie przystąpi do gry, wiedząc, że przegrał poprzedni mecz walkowerem. Należy upewnić się, że protokół jest prawidłowo wypełniony przed pozwoleniem komukolwiek na podpisanie go. Należy również powiadomić Sędziego Głównego o możliwości zakończenia meczu walkowerem. Losowanie powinno być przeprowadzone. Obecni zawodnicy powinni zostać poinformowani gwizdkiem o rozpoczęciu i zakończeniu oficjalnej rozgrzewki. Następnie sędzia gwizdże na rozpoczęcie meczu. Jeżeli w tym momencie zespół jest niekompletny, przyznaje się walkower.

Uwaga: Sędzia 1 musi postępować zgodnie z zaleceniami Sędziego Głównego, zwłaszcza w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności. Jednocześnie Sędzia 1 musi na bieżąco informować zawodników oraz innych członków komisji sędziowskiej i personelu obsługi technicznej o aktualnej sytuacji. Przez cały czas sędziowie powinni postępować zgodnie z *Procedurą postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu* (patrz str. 40-41).

5. Zespół składa się wyłącznie z dwóch zawodników. Dlatego też nie ma zmian zawodników ani możliwości wymiany zawodnika w zespole (Przepisy 7.3.1, 15.2.2).

6. W obrębie swojej połowy boiska zawodnicy mogą ustawiać się względem siebie w dowolny sposób. Dlatego też nie występuje błąd ustawienia w momencie wykonywania zagrywki.

Uwaga: W momencie zagrywki Sędzia 2 może patrzeć na obydwie zespoły w celu pomocy w ocenie sytuacji Sędziemu 1, jednak musi to robić w taki sposób, aby przede wszystkim obserwować zespół przyjmujący zagrywkę.

7. Jeżeli niewłaściwy zawodnik wprowadził piłkę do gry, po prawidłowej sygnalizacji kolejności zagrywki przez Sekretarza, Sędziego 2 lub Sędziego 1, zespół traci prawo do wykonania kolejnej zagrywki na rzecz zespołu przeciwnego, który otrzymuje również punkt.

Uwaga: Jeżeli nie wystąpiła prawidłowa sygnalizacja kolejności zagrywki (np. zbyt późna sygnalizacja lub niewłaściwa sygnalizacja kolejności zagrywki przez sekretarza), kolejność zagrywki jest jedynie korygowana, zespół/zespoły zachowują zdobyte punkty, a następną zagrywkę wykonywana jest przez właściwego zawodnika.

IV. Sytuacje podczas gry

8. SYTUACJE W GRZE

1. Piłka jest „w grze” od momentu uderzenia jej przez zawodnika zagrywającego po gwizdku Sędziego 1, zezwalającego na wykonanie zagrywki.

2. Piłka jest „poza grą” w momencie gwizdka któregośkolwiek z sędziów. Sędziowie muszą zagwizdać w momencie popełnienia błędu (np. piłka „w boisku” lub piłka „autowa”).

3. Sędziowie muszą pamiętać, że ślad po upadku piłki może znajdować się całkowicie poza liniami boiska, a piłka może być uznana jako piłka „w boisku”, jeżeli dotknie linii, która była lekko podniesiona przez górkę usypaną z piasku (Przepis 8.3).

Uwaga: Sędziowie muszą wiedzieć, że linia może się poruszyć, jeżeli w jej pobliżu upadnie piłka. Nie powinno mieć to wpływu na podejmowaną decyzję, która powinna opierać się jedynie na tym, czy wystąpił rzeczywisty kontakt piłki z linią boiska.

Uwaga: Kapitan zespołu nie ma prawa nalegać, aby sędzia sprawdził miejsce upadku piłki. Jedynie w przypadku poważnych wątpliwości w podjęciu decyzji, czy piłka jest w boisku, czy jest autowa, Sędzia 1 powinien rozpocząć *Procedurę sprawdzenia miejsca upadku piłki* (patrz str. 42-45).

Uwaga: We wszystkich rozgrywkach siatkówki plażowej PZPS istnieje możliwość sprawdzenia miejsca upadku piłki przez Sędziego 1 na prośbę zespołu. Szczegółowe zasady zgłaszania takiej prośby i postępowania opisane są w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki* (patrz str. 42-45).

4. Piłka jest „autowa”, jeżeli całkowicie przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką, jednak taki błąd sędziowie sygnalizują przez wskazanie umownej linii środkowej boiska zgodnie z Rysunkiem 9.22 w *Przepisach gry*.

Uwaga: Do obowiązków Sędziego 2 należy odgwizdanie błędu w sytuacji, w której zawodnik odzyskuje piłkę, która całkowicie przekroczyła pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką (Przepis 23.3.2.6).

9. GRA PIŁKĄ, ODBICIE PIŁKI, CHARAKTERYSTYKA ODBICIA

1. Podczas wymiany zawodnicy mają prawo do gry piłką spoza wolnej strefy (wyjątek: zagrywka). Oznacza to, że piłka może być odzyskiwana z dowolnego miejsca na zewnątrz wolnej strefy.
2. Zespół ma prawo do najwyżej trzech odbić w celu przebicia piłki nad siatką na stronę przeciwnika. Jeżeli dwóch zawodników z tego samego zespołu równocześnie odbije piłkę, zespołowi zalicza się dwa odbicia (za wyjątkiem bloku). Trzecie odbicie może być wykonane przez dowolnego zawodnika.
3. Jeżeli dwaj zawodnicy z przeciwnych zespołów równocześnie dotkną piłki nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespołowi, na którego stronę spadła piłka, przysługują trzy odbicia.
4. Jeżeli dwaj zawodnicy z przeciwnych zespołów równocześnie dotkną piłki nad siatką i piłka wyjdzie „na aut” po stronie jednego z zespołów, to błąd popełnia zespół znajdujący się po przeciwnej stronie siatki. Jeżeli bezpośrednio po takim zagraniu piłka uderzy w antenkę, to wymiana jest powtarzana.

Uwaga: Powyższa sytuacja musi być oceniana bardzo uważnie. W sytuacji, kiedy piłka przytrzymana jest nad siatką w wyniku równoczesnego dotknięcia przez zawodników z przeciwnych zespołów, żaden z zespołów nie popełnia błędu i po takim zagraniu piłka może wyjść „na aut” lub dotknąć antenki.

5. Jeżeli w wyniku równoczesnego dotknięcia piłki nad siatką przez zawodników z przeciwnych zespołów piłka zostanie przytrzymana, gra może być kontynuowana.
6. W obrębie pola gry zawodnik nie może korzystać z pomocy członka swojego zespołu, jakiegokolwiek konstrukcji lub przedmiotu w celu odbicia piłki (Przepis 9.1.3).
7. Piłka może zostać zagrana (odbita) dowolną częścią ciała (z wyjątkiem zagrywki).
8. Piłka musi zostać odbita, nie może być złapana i/lub rzucona. Piłka może się odbić w dowolnym kierunku. Wyjątki: patrz Przepis 9.2.2.1 oraz 9.2.2.2.
9. Podczas rozgrywania piłki palcami oburącz sposobem górnym piłka musi być odbita w jednym krótkim ruchu. Podczas kontaktu rąk z piłką nie może być widocznego znacznego ruchu w dół, piłka nie może zauważalnie zostać zatrzymana w rękach zawodnika.

Uwaga: Technicznie podczas każdego rozegrania piłki palcami piłka podczas kontaktu z dłońmi porusza się w dół i zostaje w pewnym momencie w punkcie martwym. Tylko szybkość wykonania odbicia determinuje, czy „głębokość” ruchu rąk w dół lub długość kontaktu piłki z dłońmi jest zauważalna, a w konsekwencji, czy następuje błąd odbicia.

Uwaga: W siatkówce plażowej występuje wiele unikalnych sposobów i technik wystawiania lub przebijania piłki. Sędzia musi rozumieć istotę tych odbić, koncentrując się na ich długości (przy ocenie piłki rzuconej nacisk kładziony jest na czas trwania kontaktu), oraz jak technicznie poprawne i czyste było odbicie (przy ocenie piłki podwójnej wyznacznikiem nie jest rotacja lub obroty piłki, lecz oczywisty błąd – wystąpienie różnicy/odstępu pomiędzy kontaktem jednej i drugiej dłoni z piłką, co zostało zauważone przez sędziego).

Uwaga: Sędziowie muszą być konsekwentni w ocenie długości kontaktu z piłką i starać się utrzymywać jednakowe kryteria nie tylko w danym meczu, ale także z dnia na dzień oraz z turnieju na turniej.

10. W grze defensywnej przy *silnej i trudnej do obrony piłce* kontakt piłki z dłońmi może być przedłużony tylko przy odbiciu palcami sposobem górnym. Dobrym kryterium na *ocenę silnej i trudnej do obrony piłki* jest czas, którym dysponuje zawodnik broniący, by zareagować na

taki atak. Jeżeli zawodnik broniący miał czas na podjęcie decyzji lub zmianę techniki odbicia, piłka prawdopodobnie nie była *silna i trudna do obrony*. **Sędziowie muszą być jednak w 100% pewni, żeby odgwizdać błąd.**

Uwaga: Powyższa interpretację ma zastosowanie także do drugiego odbicia zespołu, jeżeli kontakt piłki z blokiem był nieznaczny lub obrony (pierwsze odbicie zespołu) po odbiciu piłki od bloku przeciwnika, a piłka nadal pozostaje trudna do obrony.

Uwaga: *Silna i trudna do obrony piłka* może być skierowana przez zawodnika stojącego na ziemi. Nie jest konieczne, aby zawodnik wyskoczył i zaatakował piłkę. Sędziowie muszą stosować niezmiennie kryteria oceny *silnej i trudnej do obrony piłki*, rozumiejąc naturę ataku, kiedy to piłka przekracza pionową płaszczyznę siatki, w tym dotyka bloku lub siatki przy przekroczeniu tej płaszczyzny.

11. Przy pierwszym odbiciu zespołu piłka może dotknąć kolejno różnych części ciała, pod warunkiem że ma to miejsce w jednym zagranium i nie jest to odbicie palcami sposobem górnym. **Wyjątek:** *silna i trudna do obrony piłka* (Przepis 9.2.2.1).

10. PIŁKA PRZY SIATCE

1. Przepis 10.1.2 mówi o tym, iż zawodnik ma prawo do grania piłką w wolnej strefie zespołu przeciwnego. Sędzia 2 oraz sędziowie liniowi muszą dobrze rozumieć ten przepis! Podczas meczu w tego typu sytuacji muszą z wyprzedzeniem umieć zareagować oraz odpowiednio się przemieścić, aby zwolnić miejsce zawodnikowi, który będzie odzyskiwał piłkę! Jeśli piłka przekroczy pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni przejścia w kierunku wolnej strefy przeciwnika, a następnie zostanie dotknięta przez zawodnika próbującego ją odzyskać, sędziowie muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu z piłką i pokazać „piłkę autową”.

Uwaga: „Poza antenkami” oznacza przekroczenie pionowej płaszczyzny siatki całkowicie poza przestrzenią przejścia lub częściowo poza przestrzenią przejścia (tzn. całkowicie poza lub nad antenką). Piłka, która przechodzi pomiędzy sznurkami lub linkami służącymi do przymocowania siatki do słupków, jednak nie dotyka ich, nadal pozostaje „w grze”. Przestrzeń ta traktowana jest jako część przestrzeni zewnętrznej.

2. Jeżeli piłka skierowana w siatkę dotyka jej pomiędzy antenkami bez kontaktu z antenką, to gra jest kontynuowana w ramach przysługującego zespołowi limitu trzech odbić.

11. ZAWODNIK PRZY SIATCE

1. Zawodnik może wejść w przestrzeń, na boisko i/lub w wolną strefę przeciwnika, o ile nie przeszkodzi to w grze zespołowi przeciwnemu (Przepis 11.2).

2. Ocena utrudniania gry pod siatką należy przede wszystkim do Sędziego 2. Fizyczny kontakt zawodników nie zawsze powoduje utrudnianie gry. Jeżeli fizyczny kontakt jest przypadkowy i nie wpływa na możliwość kontynuowania gry (zagrania piłki) przez zawodnika, to nie ma błędu.

3. Jednakże utrudnianie gry może zostać odgwizdane, mimo że nie nastąpił fizyczny kontakt, lecz było zagrożenie takiego kontaktu. Zawodnik utrudniający grę może znaleźć się na drodze zawodnika zmierzającego do piłki, zmuszając go tym samym do ominięcia swojej osoby w celu odbicia piłki.

Uwaga: Utrudnianie gry może być odgwizdane, jeżeli możliwość wykonania następnego lub kolejnego odbicia piłki jest utrudniona.

4. Utrudnianie gry może zostać odgwizdane bez względu na pozycję zawodników na boisku lub w wolnej strefie. W niektórych przypadkach sędzia może wyraźnie zauważyć, że zawodnik celowo i w istotny dla przebiegu gry sposób zmienia swoją pozycję w celu utrudnienia zawodnikowi przeciwnego zespołu wykonania odbicia piłki. Takie działanie to błąd utrudniania gry.

5. Należy zwrócić uwagę na przepis dotyczący kontaktu zawodnika z siatką: **„Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) oraz bezpieczne lądowanie umożliwiające przygotowanie do nowego zagrania”**.

6. Każdy zawodnik, który znajduje się blisko piłki lub który próbuje ją odbić, zostaje uznany za uczestniczącego w grze piłką, nawet jeśli nie ma z nią kontaktu.

Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:

a) Jeżeli zawodnik jest gotowy do gry na swojej połowie boiska, a piłka skierowana przez zespół przeciwny w siatkę spowoduje, że siatka dotknie tego zawodnika (Przepis 11.3.3), to zawodnik ten nie popełnia błędu.

b) Przypadkowy kontakt siatki z zawodnikiem w sytuacji, kiedy to siatka znacząco zmieniała swoje normalne położenie i kształt pod wpływem wiatru, nie powinien być traktowany jako błędny, a gra powinna być kontynuowana.

c) Przypadkowe dotknięcie siatki włosami nie jest traktowane jako błąd, chyba że oczywiste jest, że kontakt ten wpłynął na możliwość zagrania piłki przez zawodnika zespołu przeciwnego lub przerwał wymianę (np. kucyk, który zaplątał się w oczka siatki).

7. Jeżeli zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez:

- a) korzystanie z pomocy siatki pomiędzy antenkami dla podparcia albo stabilizacji,
- b) stwarzanie sobie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem poprzez dotknięcie siatki,
- c) działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką,
- d) łapanie / trzymanie się siatki

to należy odgwizdać odpowiednio:

Błąd dotknięcia siatki, jeśli kontakt z siatką miał wpływ na grę, lub

Przeszkadzanie (utrudnianie gry), jeżeli zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń i na jego boisko.

8. Sędziowie muszą zwrócić szczególną uwagę na fakt, iż linki naciągu siatki znajdujące się poza siatką (8,0/8,5 m) nie należą do siatki. Zasada ta dotyczy słupków, a także części siatki, która znajduje się poza antenkami (w przypadku siatki o długości 8,5 m). Jeżeli zawodnik dotyka zewnętrznej części siatki (np. górnej taśmy poza antenkami, linek, słupków itp.), to taki przypadek nie może być uznany za błąd, chyba że wpływa na grę przeciwnika.

Uwaga: Antenki są traktowane jako część siatki (zgodnie z Przepisem 2.4), zatem kontakt zawodnika z antenką podczas gry piłką jest błędem dotknięcia siatki.

9. Zawodnik, który celowo wykonuje ruch do siatki w kierunku piłki, żeby dotknąć przez siatkę piłki, która znajduje się po stronie zespołu przeciwnika, utrudniając lub uniemożliwiając zawodnikowi zespołu przeciwnego możliwość odbicia piłki, popełnia błąd. Odwracając sytuację, jeżeli to piłka skierowana w siatkę przez jeden z zespołów spowoduje, że siatka dotknie zawodnika zespołu przeciwnego, a zawodnik ten nie zamierzał odbić piłki, to wówczas nie ma błędu (np. w sytuacji, gdy zespół miał szansę na odbicie piłki lub zawodnicy nie zmienili swoich pozycji). Patrz punkt 6 b) oraz c) powyżej.

Uwaga: Pierwsza z opisanych powyżej sytuacji jest traktowana jako błąd dotknięcia siatki, ponieważ zawodnik umyślnie powoduje, że zostanie dotknięty przez siatkę, a tym samym to nie piłka powoduje, że siatka dotknie zawodnika.

10. Ze względu na wysoki poziom zespołów gra w pobliżu siatki nabiera fundamentalnego znaczenia, z tego też powodu sędziowie muszą być szczególnie czujni, zwłaszcza w przypadkach, gdy piłka ociera się o ręce blokujących.

Uwaga: Jest to równie istotne w sytuacji, gdy piłka po otarciu o blok wypada na aut, lub w sytuacji, gdy piłka po kontakcie z blokiem pozostaje w grze, kiedy to kontakt ten jest traktowany jako pierwsze odbicie zespołu.

11. W celu ułatwienia współpracy pomiędzy sędziami ustala się następujący podział obowiązków: Sędzia 1 po ocenie poprawności wykonania ataku koncentruje się na całej długości siatki (od górnej do dolnej taśmy) po stronie zespołu atakującego, natomiast Sędzia 2 koncentruje się na całej długości siatki po stronie zespołu blokującego.

12. ZAGRYWKA

1. Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu). Asystent sekretarza musi trzymać ponumerowane tabliczki (z nr. 1 lub 2), wskazując właściwy numer zawodnika zagrywającego. Powinien on skorygować niewłaściwego zagrywającego przed gwizdkiem na zagrywkę oraz przed jej wykonaniem. W związku z tym błąd kolejności zagrywki nie powinien nigdy wystąpić, chyba że zawodnik upiera się, aby wykonać zagrywkę niezgodnie z kolejnością. W takiej sytuacji zawodnik popełnia błąd kolejności zagrywki, co w konsekwencji powoduje przyznanie prawa do zagrywki oraz punktu przeciwnikowi.

Uwaga: Jeżeli nie wystąpiła prawidłowa sygnalizacja kolejności zagrywki (np. zbyt późna sygnalizacja lub niewłaściwa sygnalizacja numeru zawodnika zagrywającego przez Asystenta sekretarza), to kolejność zagrywki jest jedynie korygowana, a zespoły utrzymują zdobyte punkty, a następnie wykonywana jest kolejna zagrywka przez właściwego zawodnika.

Uwaga: Ta procedura dotyczy przypadku, gdy zagrywka została wykonana przez niewłaściwego zawodnika z zespołu, który powinien zagrywać. Jeżeli zagrywka została wykonana przez niewłaściwy zespół (nie ma znaczenia, który z zawodników wykonał zagrywkę), to gra musi zostać przerwana, a następnie wznowiona przez właściwy zespół, przy czym żaden z zespołów nie zdobywa punktu. Taka sytuacja zazwyczaj występuje na początku seta.

2. Zawodnik zagrywający nie musi przed wykonaniem zagrywki znajdować się w strefie zagrywki. Podczas wykonywania zagrywki lub odbicia się w celu wykonania zagrywki z wyskoku zawodnik zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) ani powierzchni pola gry poza strefą zagrywki, jak również stopa zawodnika zagrywającego nie może znajdować się pod linią. Po uderzeniu piłki zawodnik może wejść na boisko, wyładować poza strefą zagrywki lub na boisku.

Uwaga: Nie jest konieczne, aby zagrywający znajdował się w strefie zagrywki, by otrzymać piłkę przed zagrywką, jak również w momencie gwizdka Sędziego 1 na zagrywkę – jednak należy zachować zdrowy rozsądek i zawsze oba zespoły muszą być gotowe do gry.

Uwaga: Jeśli zagrywający natychmiast po zakończonej wymianie udaje się do strefy zagrywki i czas pomiędzy końcem poprzedniej wymiany, a gwizdkiem na następną zagrywkę nie trwa więcej niż 12 sekund, to wówczas sędzia może wyrazić zgodę na ewentualne „rutynowe przygotowanie” zawodnika do wykonania zagrywki, o ile nastąpi to w ramach 12-sekundowej

przerwy między wymianami. Jednakże jeśli zawodnik rozpocznie jakąkolwiek czynność (np. wycieranie okularów, rozmowa z partnerem, równanie piasku, poprawianie linii itd.), **zanim** zacznie podążać w kierunku strefy zagrywki, wtedy sędzia musi mieć pewność, że zawodnik otrzyma piłkę, gdy tylko zbliży się do strefy zagrywki. Odrzucanie piłki bądź ignorowanie podawacza w takich przypadkach będzie natychmiast sankcjonowane za opóźnianie gry zgodnie z gradacją.

3. Sędziowie muszą zdawać sobie sprawę, że linia końcowa boiska może poruszyć się w wyniku kopnięcia / popchnięcia piasku przez zawodnika zagrywającego. Oznacza to, że poruszenie się linii końcowej boiska podczas wykonywania zagrywki niekoniecznie oznacza popełnienie błędu.

Uwaga: Sędzia 1 powinien być bardzo ostrożny w podejmowaniu decyzji o błędzie dotknięcia linii końcowej boiska podczas wykonywania zagrywki, polegając przede wszystkim na sędzim liniowym sygnalizującym błąd.

4. Zawodnik ma tylko jedną próbę wykonania zagrywki po podrzuceniu lub upuszczeniu piłki (Przepis 12.4.6, 12.4.7).

Uwaga: Wielu zawodników wypuszcza piłkę z rąk przed faktycznym jej wyrzuceniem do wykonania zagrywki. Sędzia musi jasno rozumieć intencje zawodnika zagrywającego.

5. Jeżeli piłka po zagrywce dotknie siatki, nie jest to błędem.

6. Sędzia 1 powinien zwrócić szczególną uwagę na zasłonę podczas wykonywania zagrywki. Zawodnik zespołu zagrywającego tworzy zasłonę, stojąc w takiej pozycji, która uniemożliwia obserwację zawodnika zagrywającego, a piłka po zagrywce przelatuje tuż nad partnerem zawodnika zagrywającego (oznacza to, że obydwa kryteria muszą być spełnione, aby działanie lub pozycja zawodnika mogły zostać ocenione jako zasłona).

Uwaga: Jeżeli zawodnik zespołu przyjmującego poprosi zawodnika zespołu zagrywającego o zmianę pozycji, ponieważ tworzy on zasłonę, to Sędzia 1 powinien dać możliwie krótki czas zawodnikowi na przesunięcie się w bok lub schylenie się, aby zawodnik odbierający zagrywkę miał możliwość obserwacji zawodnika zagrywającego.

13. ATAK

1. Wykonanie ataku otwartą dłońią opuszkami palców lub „kiwając” jest błędem. Dozwolone jest uderzenie piłki usztywnionymi palcami trzymanymi razem lub kostkami palców.

Uwaga: W przypadku kontaktu opuszków palców z piłką palce dotykające piłki muszą być usztywnione izymane razem.

Uwaga: Należy zwrócić uwagę na sytuację, w której zawodnik najpierw dotyka piłki palcami, a następnie pcha ją w blok, powodując przytrzymanie piłki nad siatką. W takiej sytuacji zawodnik najpierw popełnia błąd ataku, który powinien zostać odgwizdany. Jeżeli piłka zostanie przytrzymana nad siatką w wyniku równoczesnego odbicia przez zawodników z przeciwnych zespołów, to nie jest to błąd, a gra powinna być kontynuowana.

2. Zawodnik nie może atakować piłki z zagrywki, jeżeli piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. Takie zagranie jest błędem ataku.

3. Zawodnik może wykonać atak, przebijając piłkę palcami sposobem górnym zarówno do przodu, jak i do tyłu, pod warunkiem że tor lotu piłki jest prostopadły do linii ramion zawodnika.

Uwaga: Sędziowie muszą zwrócić uwagę na linię ramion zawodnika w momencie zetknięcia się dłoni z piłką. Pozycja ramion zawodnika musi być określona przed wykonaniem odbicia.

14. BLOKOWANIE

1. Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika (Przepis 14.1.1). Część ciała zawodnika mająca kontakt z piłką nie musi znajdować się powyżej siatki, ale zawodnik musi mieć jakąkolwiek część ciała ponad siatką, żeby takie zagranie mogło zostać uznane za blok.

2. Dotknięcie piłki podczas bloku jest liczone jako odbicie piłki przez zespół.

3. Każdy zawodnik, w tym również ten, który dotknął piłki w bloku, może wykonać pierwsze odbicie po bloku (Przepis 14.4.2). Będzie to drugie odbicie zespołu, ponieważ dotknięcie piłki podczas bloku liczone jest jako odbicie piłki przez zespół (Przepis 14.4.1).

Uwaga: Blokowanie zagrywki jest niezgodne z przepisami.

V. Przerwy i opóźnienia

15. PRZERWY W GRZE

1. Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną a gwizdkiem Sędziego 1 na następną zagrywkę. Jedynymi regulaminowymi przerwami w grze są przerwy na odpoczynek.

Uwaga: Na czas wszystkich regulaminowych przerw w grze i pomiędzy setami (również przerw technicznych) zawodnicy muszą udać się do wyznaczonych dla nich stref odpoczynku.

2. Każdy zespół ma prawo do najwyżej jednej przerwy w secie. Długość przerwy dla zespołu wynosi 30 sekund. Przerwa nie może zostać skrócona.

Uwaga: Sędzia powinien rozpocząć odmierzenie czasu trwania przerwy na odpoczynek dla zespołu od momentu gwizdka, któremu towarzyszy oficjalna sygnalizacja.

Uwaga: W normalnych warunkach w celu odmierzenia czasu trwania przerwy na odpoczynek należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

- 15 sekund na opuszczenie boiska (rozpoczęcie odmierzenia czasu zgodnie z tym, co napisano powyżej).
- 30 sekund przerwy na odpoczynek dla zespołu w przydzielonej strefie odpoczynku.
- Sędzia 2 gwizdże po 45 sekundach od momentu rozpoczęcia przerwy i sygnalizuje zawodnikom, aby powrócili na boisko.
- 15 sekund na powrót na boisko i przygotowanie się do wykonania zagrywki lub odbioru zagrywki.
- Długość całej przerwy nie powinna przekroczyć 1 minuty.

3. Kapitan zespołu może poprosić o udzielenie przerwy dla zespołu, w momencie gdy piłka jest „poza grą” i przed gwizdkiem na wykonanie zagrywki. Prośbie o udzielenie przerwy dla zespołu powinna towarzyszyć odpowiednia sygnalizacja. Jeżeli prośbie o udzielenie przerwy nie towarzyszy odpowiednia sygnalizacja, to sędziowie ignorują ją i natychmiast wznowiają grę.

4. Sędziowie nie mogą przyznać przerwy na odpoczynek, jeżeli poprosił o nią zawodnik, który nie jest kapitanem zespołu. Jest to prośba nieuzasadniona, która powinna za pierwszym razem w meczu zostać odrzucona bez dalszych konsekwencji. Jeżeli zatem taka prośba nie była kolejną prośbą nieuzasadnioną tego zespołu w meczu, to w takim przypadku nie stosuje się upomnienia lub kary za opóźnianie gry.

Uwaga: Należy jednak pamiętać, że nie istnieje przepis, który zabrania kapitanowi zespołu zgłoszenia prawidłowej prośby o przerwę w tej samej przerwie między wymianami. Tym samym sędziowie mogą zaakceptować prośbę kapitana zespołu o przerwę na odpoczynek.

Uwaga: Prośba nieuzasadniona zaburzająca przebieg gry lub powodująca opóźnienie gry powinna być sankcjonowana za opóźnienie gry. Sędziowie muszą dokładnie zapoznać się z brzmieniem przepisu, który dotyczy „prośb nieuzasadnionych”, oraz rozumieć znaczenie tego pojęcia (patrz Przepis 15.5).

5. W pierwszych dwóch setach po zdobyciu przez obydwa zespoły łącznie 21 punktów automatycznie następuje 30-sekundowa przerwa techniczna (ang. TTO).

Uwaga: Asystent sekretarza rozpoczyna i kończy przerwę techniczną (TTO), używając sygnalizatora dźwiękowego/buzzera, zespoły postępują wówczas jak w przypadku przerwy na odpoczynek. Jeżeli w wyposażeniu nie ma sygnalizatora dźwiękowego/buzzera, to przerwę techniczną rozpoczyna i kończy gwizdkiem Sędziego 2, postępując jak przy przerwie na odpoczynek (patrz powyżej pkt 2).

Uwaga: Na zakończenie przerwy technicznej, kiedy zespoły zaczną wracać na boisko, Sędziog 2 gwizdże i sygnalizuje zmianę stron boiska.

Uwaga: Komisarz na podstawie poczynionych ustaleń w zakresie panujących warunków gry oraz po uzgodnieniach z oficjalnym personelem medycznym zawodów i Sędziog Głównym może zastosować szczególne środki przeciwdziałania skutkom upałów, m.in. przyznając dodatkową przerwę techniczną w pierwszych dwóch setach, gdy suma punktów zdobytych przez oba zespoły wynosi 42 (patrz str. 26 i 51). Przerwa ta jest przeprowadzana zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

16. OPÓŹNIANIE GRY

1. Przykładami opóźniania gry są:

- a) przedłużanie 12-sekundowych przerw pomiędzy wymianami bez zgody sędziów,
- b) próba spowolnienia tempa meczu,
- c) dyskusje z sędziogami na temat podjętych decyzji lub nałożonej kary,
- d) przeciągające się dyskusje kapitana zespołu z sędziogami na temat interpretacji przepisów gry i/lub ich zastosowania albo odmawianie kontynuowania gry po otrzymaniu wyjaśnienia od sędziów,
- e) przedłużanie przerwy na odpoczynek dla zespołu lub zmiany stron boiska,
- f) powtarzające się w tym samym meczu prośby nieuzasadnione,
- g) powtarzające się pytania o liczbę wykorzystanych przerw na odpoczynek dla zespołu.

Uwaga: Zawodnicy używają wielu różnych metod opóźniania gry, mających na celu spowolnienie tempa meczu. Sędziowie muszą dokładnie rozpoznać stosowane metody, zapewniając stałe tempo meczu i taką samą długość przerw między wymianami. Sędziowie muszą być konsekwentni w stosowaniu słownych upomnień i sankcji za podobne taktyki opóźniania meczu.

2. Sędziowie muszą nalegać, aby zawodnicy udali się na swoje miejsca w celu przygotowania się do wykonania zagrywki czy jej odbioru. Czas pomiędzy wymianami powinien wynosić 12 sekund. Wyłącznie za zgodą Komisarza czas ten może zostać wydłużony do 15 sekund ze względu na panujące dotkliwie warunki atmosferyczne (upał, duża wilgotność powietrza). Czas pomiędzy wymianami może być krótszy, jeśli tylko obydwie drużyny są gotowe do wznowienia gry.

Uwaga: Sędzia 1 może zezwolić na wydłużenie czasu pomiędzy wymianami tylko w przypadku, jeśli brak takiej zgody mógłby spowodować znaczne zagrożenie lub niebezpieczeństwo dla zawodnika albo negatywnie wpłynąć na odbiór widowiska przez publiczność. Zasada 12 sekund ma na celu zapobieganie opóźnieniom w grze spowodowanym przez zawodników, którzy poprawiają linie, przedłużają rozmowy ze swoim partnerem, używają ręczników, wycierają okulary itp.

Uwaga: Zawodnicy powinni bezpośrednio przygotowywać się do następnej wymiany, lecz jeżeli chcą użyć ręcznika, wytrzeć okulary, itp., mogą to zrobić, ale od razu po zakończeniu wymiany, tak by mogli zacząć przygotowywać się do następnej wymiany co najwyżej po około 8 sekundach.

Uwaga: W przypadku niewielkiego opóźnienia pomiędzy wymianami Sędzia 1 najpierw powinien ostrzec ustnie (nakazując zespołom powrót na swoje miejsca w celu kontynuowania gry), lecz powtarzające się opóźnienia muszą być sankcjonowane.

3. Sędziowie muszą odrzucać wszelkie próby dyskusji kapitana zespołu w kwestiach związanych z grą piłką czy niewłaściwym zachowaniem.

Uwaga: W przypadku gdy zawodnik obstaje przy takim zachowaniu, Sędzia 1 powinien natychmiast zastosować wobec zespołu sankcję za opóźnianie gry.

4. Podczas wyjaśniania swoich decyzji i/lub interpretacji/zastosowania *Przepisów gry* Kapitanowi zespołu sędziowie powinni wyrażać się zwięźle i jasno, używając właściwej merytorycznie terminologii w języku polskim (chyba że rozgrywany jest mecz z udziałem zespołów zagranicznych). Jeżeli zachodzi taka potrzeba, może to być poparte sygnalizacją ręczną.

Uwaga: Nie można dopuścić do dalszych opóźnień, a zawodnicy powinni być natychmiast poproszeni o wznowienie meczu. Jeżeli Kapitan nie zgadza się z otrzymanym wyjaśnieniem, to należy pamiętać, że posiada prawo do zainicjowania *Procedury rozpatrzenia protestu* (patrz str. 53-59), o co powinien poprosić niezwłocznie.

5. Pierwsze opóźnianie gry przez zawodnika zespołu w meczu sankcjonowane jest *upomnieniem za opóźnianie gry* (ang. *delay warning*).

Uwaga: Przed rozpoczęciem kolejnego seta (setów) Sędzia 2 przekazuje Sekretarzowi niezbędne do uzupełnienia protokołu informacje, a następnie musi się upewnić, że Sekretarz wykreślił pole *Upom.* w sekcji *Sankcje za opóźnianie* dla tego zespołu w danym secie.

6. Za drugie i każde kolejne opóźnianie gry przez dowolnego zawodnika tego samego zespołu w meczu udzielana jest *kara za opóźnianie gry* (ang. *delay penalty*).

Uwaga: Sędzia 2 musi zgłosić Sędziemu 1, że zespół otrzymał już *upomnienie za opóźnianie gry*.

7. Pierwsza prośba nieuzasadniona zespołu w meczu, która nie ma wpływu na przebieg gry oraz nie powoduje opóźnień gry, jest odrzucana, ale zapisywana w protokole bez innych konsekwencji.

Uwaga: W przepisach nie opisano szczególnych zasad dla wydarzeń poprzedzających prośbę nieuzasadnioną. Tym samym w przypadku prośby zespołu, która jest nieuzasadniona, jeżeli ma ona miejsce po raz pierwszy w meczu, to należy ją uznać za „prośbę nieuzasadnioną”. Nie ma zatem znaczenia, czy zespół otrzymał wcześniej sankcję za opóźnianie gry. Nawet po upomnieniu lub karze za opóźnianie może mieć miejsce „prośba nieuzasadniona”, którą należy zapisać w protokole.

17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

1. Zgodnie z Przepisem 17.1 *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*, jeżeli wystąpi poważny wypadek podczas wymiany (gry) i zawodnik krwawi lub mógłby pogorszyć się jego stan zdrowia, gdyby gra była kontynuowana, to sędzia musi natychmiast przerwać ją gwizdkiem. Wymiana jest następnie powtarzana.

2. W przypadku kontuzji lub choroby zawodnika niezwłocznie po przerwaniu lub zakończeniu wymiany Sędzia 2 musi sprawdzić, czy zawodnik wymaga pomocy ze strony personelu medycznego.

3. Kontuzjowanemu/choremu zawodnikowi przysługuje jedna maksymalnie 5-minutowa przerwa w meczu na dojście do siebie, a postępowanie powinno powodować możliwie jak najmniejsze opóźnianie gry. Czas na dojście do siebie odpowiada czasowi potrzebnemu oficjalnemu personelowi medycznemu na udzielenie właściwej pomocy.

Uwaga: Jeśli pomoc medyczna została zakończona lub jeśli nie można udzielić pomocy medycznej, to gra musi zostać wznowiona albo odpowiedni zespół zostanie uznany za zdekompletowany (Przepis 6.4.3).

4. Decyzja, czy stan zdrowia zawodnika pozwala na kontynuowanie gry po urazie lub chorobie (za wyjątkiem przypadku krwawienia), należy wyłącznie do zawodnika. Nawet jeśli oficjalny personel medyczny doradzi zawodnikowi, by zaprzestać gry, to ostateczna decyzja, czy kontynuować grę, czy też nie, spoczywa tylko na zawodniku. Przypadek ten jest traktowany jako „Oświadczenie zawodnika”, które jest później podpisywane. Jednak w skrajnych przypadkach lekarz zawodów (albo kierownik personelu medycznego, jeśli wśród tego personelu nie ma lekarza) może sprzeciwić się wznowieniu gry przez kontuzjowanego/chorego zawodnika.

Uwaga: W powyższej sytuacji Sędziowie opisują w rubryce Uwagi w protokole, że zawodnik wyraził wolę kontynuowania gry wbrew zaleceniom oficjalnego personelu medycznego zawodów. Podpis kapitana odpowiedniego zespołu pod takim wpisem po zakończeniu meczu potwierdza to oświadczenie.

5. Sędziowie powinni znać lub ustalić (poprzez zadawanie pytań) okoliczności, które doprowadziły do urazu lub choroby, ponieważ są odpowiedzialni za ustalenie charakteru problemu (czy dotyczy krwawienia, czy też urazu) oraz jego zakresu (czy jest niewielki lub znaczący).

6. Kontuzjowany/chory zawodnik ma prawo wyboru rodzaju personelu medycznego spośród oficjalnego personelu medycznego dostępnego w danej lokalizacji zawodów lub uprzednio akredytowanego własnego personelu medycznego zespołu.

7. We wszystkich przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny zawodów, ponieważ to ten personel jest odpowiedzialny za nadzorowanie udzielanej pomocy medycznej oraz zgłoszenie Sędziemu 1, kiedy pomoc ta została zakończona, chyba że zawodnik zadeklaruje gotowość do wznowienia gry przed przybyciem tego personelu na pole gry. W takich przypadkach uznaje się, że zawodnik wykorzystał przerwę dla zawodnika kontuzjowanego.

8. We wszystkich przypadkach Komisarz lub/oraz Sędzia Główny muszą zostać poinformowani, by mogli nadzorować sytuację.

9. Odmierzanie czasu *przerwy dla zawodnika kontuzjowanego* rozpoczyna się:

– wraz z przybyciem właściwego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego zawodów, jeśli o pomoc takiego personelu poprosił zawodnik,

- albo w momencie przyznania przerwy, w przypadku gdy żaden z przedstawicieli oficjalnego personelu medycznego nie jest dostępny lub jeżeli zawodnik wybrał pomoc akredytowanego personelu medycznego swojego zespołu.

Uwaga: Dozwolone jest skorzystanie z pomocy akredytowanego personelu medycznego zespołu na polu gry, ale pomiar czasu przerwy dla zawodnika kontuzjowanego rozpoczyna się wraz z przybyciem właściwego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego zawodów. Jeżeli akredytowany personel medyczny zespołu udzieli pomocy i poradzi sobie z sytuacją przed przybyciem oficjalnego personelu medycznego zawodów, o który prosił zawodnik, oraz tenże zawodnik zadeklarował gotowość do wznowienia gry, Sędzia 1 nie ma obowiązku czekać na przybycie oficjalnego personelu medycznego zawodów. Równocześnie w takiej sytuacji uznaje się, że zawodnik skorzystał z przyznanej mu *przerwy dla zawodnika kontuzjowanego*.

10. *Przerwa dla zawodnika kontuzjowanego* kończy się wraz z:

- upływem 5 minut,
- albo gwizdkiem Sędziego 1 po uzyskaniu informacji od oficjalnego personelu medycznego, że udzielanie pomocy przez personel medyczny zostało zakończone lub nie można udzielić odpowiedniej pomocy,
- albo kiedy zawodnik zadeklaruje, że jest gotowy do wznowienia gry.

11. Na zakończenie przerwy dla kontuzjowanego zawodnika Sędzia 1 wraca na stanowisko, natomiast Sędzia 2 prosi zawodnika o powrót na boisko (sygnalizując to gwizdkiem), następnie zwraca się do Sekretarza i weryfikuje, czy wszystkie wymagane informacje dotyczące przerwy dla kontuzjowanego zawodnika zostały zapisane w protokole.

12. Zawodnicy mogą korzystać z pomocy personelu medycznego podczas regulaminowych przerw w grze (przerwy: na odpoczynek, techniczne lub między setami) bez powodowania opóźnień w grze.

13. Jeśli zawodnik ma drobną krwawiącą ranę, a krwawienie to można łatwo zatamować, to rana musi zostać opatrzona niezwłocznie, bez stosowania *przerwy dla zawodnika kontuzjowanego*. Jeśli występuje gwałtowne krwawienie (krwotok), to należy je traktować jako wymagające pomocy medycznej. W takim przypadku powinna zostać przyznana *przerwa dla zawodnika kontuzjowanego*.

Uwaga: W każdym z powyższych przypadków sędziowie muszą sprawdzić wszystkie piłki meczowe i jeśli na którejś z nich znajdują się ślady krwi, to należy ją natychmiast wymienić, a następnie oczyścić i zdezynfekować. Każdy inny element wyposażenia, na którym znalazły się ślady krwi, należy również oczyścić i zdezynfekować.

14. Jeśli zawodnik, korzystając z toalety, opóźnia naturalną sekwencję przebiegu gry, to Sędzia 1 powinien rozpocząć przerwę dla zawodnika kontuzjowanego. Mecz zostaje wznowiony natychmiast po powrocie tego zawodnika na boisko. W każdym z powyższych przypadków na boisko musi zostać wezwany przedstawiciel oficjalnego personelu medycznego, a zawodnikowi musi towarzyszyć Sędzia 2 (ewentualnie Sędzia rezerwowy, jeśli został wyznaczony), nadzorując cały proces, tak by zawodnik powrócił do gry w dopuszczalnym regulaminowo czasie.

Uwaga: Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia 2 toalet wyłącznie dla zawodników (jednej dla kobiet i jednej dla mężczyzn) w odległości maksymalnie do 100 metrów z dowolnego boiska meczowego. Jeśli nie można skorzystać z istniejącego obiektu, to należy zapewnić dostęp do toalet przenośnych. Sędziowie są zobowiązani do zweryfikowania tego aspektu podczas inspekcji boisk przed rozpoczęciem turnieju.

Uwaga: Sędziowie muszą w pełni rozumieć wszystkie tryby postępowania opisane w *Procedurze postępowania w przypadku kontuzji*, w której określono zadania Sędziego 1, Sędziego 2, oficjalnego personelu medycznego, Komisarza oraz Sędziego Głównego. Niezwykle ważne jest, aby wszystko odbywało się zgodnie z tą *Procedurą*.

15. W celu zapewnienia szybkiego udzielania pomocy podczas meczów personel medyczny musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie boisk podczas trwania meczów.

Uwaga: Oficjalny personel medyczny (ratownik lub lekarz oraz ewentualnie fizjoterapeuta) jest wymagany we wszystkich lokalizacjach boisk danych zawodów, umożliwiając szybką reakcję i wykwalifikowaną pomoc medyczną zawodnikowi podczas meczu.

16. W ciągu 12 miesięcy zawodnik może skorzystać z co najwyżej dwóch *przerw dla zawodnika kontuzjowanego* (patrz: *Handbook PZPS*; dotyczy to również światowych i oficjalnych zawodów FIVB, zgodnie z *Przepisami sportowymi dla rozgrywek siatkówki plażowej FIVB*).

17. We wszystkich przypadkach poddania meczu ze względów o charakterze medycznym (oprócz przypadków krwotoku albo groźnych urazów lub kontuzji) Sędzia 1 musi podjąć próbę ustalenia, czy rezygnacja z kontynuowania gry przez danego zawodnika nastąpiła na skutek przegrzania lub odwodnienia organizmu. W przypadku uzyskania twierdzącej odpowiedzi należy dodatkowo zapytać: *czy w ciągu ostatnich pięciu dni wystąpiły u zawodnika wymioty lub/oraz biegunka*. Tę informację należy następnie przekazać Sędziemu Głównemu w celu monitorowania tego typu przypadków.

18. W każdym przypadku poddania meczu ze względu na kontuzję lub chorobę (również, gdy zostaje to zgłoszone przed rozpoczęciem meczu) oficjalny personel medyczny zawodów oraz Komisarz muszą zostać wezwani i przybyć na pole gry.

19. Komisarz na podstawie poczynionych ustaleń w zakresie panujących warunków gry oraz po uzgodnieniach z oficjalnym personelem medycznym zawodów i Sędzią Głównym może zastosować szczególne środki przeciwdziałania skutkom upałów, takie jak:

- wydłużenie czasu między wymianami z 12 do 15 sekund; i jeśli to konieczne,
- umożliwienie szybkich przerw na nawodnienie organizmu przy zmianach stron boisk,
- przyznanie dodatkowej przerwy technicznej w secie, gdy suma punktów zdobytych przez oba zespoły wynosi 42 punkty.

Uwaga: Decyzja o zastosowaniu opisanych powyżej szczególnych środków zapobiegawczych może mieć charakter przejściowy oraz dotyczyć wybranej lokalizacji zawodów; w szczególnych przypadkach – w poszczególnych lokalizacjach boisk meczowych mogą zostać zastosowane różne spośród wymienionych środków w zależności od okoliczności.

20. Komisarz w porozumieniu z komitetem organizacyjnym turnieju może również podjąć decyzję o przerywaniu meczu / turnieju, jeśli temperatura, światło lub warunki pogodowe stanowią zagrożenie dla zawodników lub nie pozwalają na utrzymanie normalnych warunków gry.

21. Sędzia 1 jest odpowiedzialny za ocenę wszystkich czynników zewnętrznych mogących mieć wpływ na przebieg meczu, w tym członków personelu pomocniczego (obsługi boisk), publiczności i innych osób lub przedmiotów (Przepisy 17.2. i 17.3).

18. PRZERWY MIĘDZY SETAMI I ZMIANA STRON BOISKA

1. W systemie „punkt za wymianę”, po każdych 7-miu zdobytych punktach w pierwszym i w drugim secie (i po każdych 5-ciu zdobytych punktach w trzecim secie), zespoły

natychmiast zmieniają strony boiska. Jeżeli zespoły nie zmieniają stron boiska przy wielokrotności 7-miu punktów w pierwszych dwóch setach i 5-ciu punktów w trzecim secie, zmiana stron boiska musi nastąpić najszybciej, jak to jest możliwe, gdy piłka jest „poza grą”. Żaden z zespołów nie popełnia błędu, a punkty zdobyte przez obydwa zespoły zostają zachowane (zmiana stron boiska dokonana w niewłaściwym momencie nie ma wpływu na wynik seta). Gra jest kontynuowana, tak jakby zmiana stron boiska nastąpiła we właściwym momencie.

Uwaga: Aktualny wynik, przy jakim nastąpiła zmiana boisk zapisywany jest w protokole z meczu w kolumnie *Wynik przy zmianie boisk*, mimo że suma punktów nie jest wielokrotnością 7-miu (5-ciu w 3-cim secie).

2. Przerwa jest to czas między setami.

Uwaga: Podczas przerw między setami zawodnicy muszą udać się do przydzielonych im stref odpoczynku.

3. Podczas zmiany stron boiska nie ma przerwy. Zespoły natychmiast muszą zmienić strony boiska, ale nie mogą tego zrobić przed gwizdkiem sędziego na zmianę boisk.

Uwaga: W przypadku, gdy Sędzia celowo wstrzymuje się z gwizdkiem na zmianę stron boiska, a zawodnik mimo wszystko przechodzi na drugą stronę, jego zespół otrzymuje zgodnie z gradacją sankcję za opóźnianie gry. Sędziowie muszą utrzymywać stałe tempo pomiędzy wymianami jak również podczas zmian stron.

4. Przerwa między setami trwa 1-ną minutę. W czasie przerwy między drugim a decydującym setem Sędzia 1 przeprowadza losowanie (Przepis 7.1).

Uwaga: W czasie przerwy pomiędzy 1. i 2. setem Sędzia 1 powinien pozostać na stanowisku sędziowskim.

5. Jeśli jest to uzasadnione, Sędzia 2 może przeprowadzić losowanie pomiędzy setem 2. i 3. (Przepis 23.2.9).

VI. Zachowanie uczestników zawodów

19. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

1. Uczestnicy muszą znać *Oficjalne przepisy gry w siatkówkę plażową* i ich przestrzegać.

2. Uczestnicy muszą unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu (Przepis 19.1.3).

Uwaga: Obejmuje to także ukrywanie/zasypywanie miejsca upadku piłki po gwizdku sędziego przerywającym wymianę. W przypadku gdy zawodnik „sędziuje” podczas gry, próbując wpłynąć na decyzje sędziów, powinien ponieść konsekwencje takiego zachowania (otrzymując upomnienie lub sankcję) w zależności od okoliczności.

3. Sędziowie muszą zrozumieć, że nie są policjantami, lecz nadzorują przebieg meczu. Normalne reakcje i okazywanie emocji po podjętych decyzjach niekoniecznie są wyrazem krytyki lub braku szacunku dla decyzji podjętych przez sędziów. Reakcje te mogą być naturalnym odruchem człowieka biorącego udział w zawodach sportowych. Sędziowie muszą oceniać takie reakcje w kontekście ogólnie przyjętych norm zachowania, ich wpływu na postrzeganie meczu (sposób odbioru sytuacji przez publiczność) oraz jednakowo traktować obydwa zespoły, jeśli chodzi o stosowanie sankcji. Jednakże należy również pamiętać, że

w myśl Przepisu 19.2 uczestnicy muszą zachować respekt i szacunek nie tylko w stosunku do sędziów, lecz również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i publiczności.

Uwaga: Sędziowie muszą ukarać w sposób zdecydowany dyskusje pomiędzy zawodnikami a członkami komisji sędziowskiej, które przekraczają ogólnie przyjęte normy zachowania. Należy zwrócić uwagę na gesty, ton głosu, brak poszanowania wyposażenia boiska (w szczególności piłki i siatki) oraz przedłużające się dyskusje z sędziami. Sędziowie mogą zastosować wobec zawodnika karę za niewłaściwe zachowanie (czerwona kartka) bez wcześniejszego udzielenia upomnienia.

Uwaga: Sytuacje, w których zawodnik w nadmiernym stopniu wykazuje brak poszanowania dla wyposażenia boiska uznawane są za zachowanie grubiańskie.

Uwaga: W każdym przypadku uszkodzenia lub zniszczenia wyposażenia, lub niewłaściwego zachowania zawodnika w stosunku do sędziów lub personelu obsługi technicznej boiska zostanie zastosowana przez sędziego kara za niewłaściwe zachowanie lub wyższa sankcja. Szczegóły i dalsze wytyczne dla tego typu przypadków opisane są: dla rozgrywek polskich w *Handbooku PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS), natomiast dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB w dokumencie „*Wykaz kar finansowych za niewłaściwe zachowanie – zasady stosowania*” (ang. *FIVB misconduct sanction fee scale – implementation guidelines*).

20. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

1. Ważne jest, aby sędziowie rozróżniali rodzaje sankcji za niewłaściwe zachowanie i stosowali dokładnie *Przepisy gry* (zwłaszcza Przepis 20). Jest to szczególnie ważne w systemie „punkt za wymianę”, kiedy sankcje (w szczególności kary) za niewłaściwe zachowanie lub opóźnianie gry mogą prowadzić do zastosowania wielu przepisów, a tym samym mieć wpływ na wynik meczu.

2. Przepis 20.1 odnosi się do drobnych wykroczeń nie podlegających sankcjom. Obowiązkiem Sędziego 1 jest takie kierowanie grą, aby nie dopuścić do zachowania zawodników, które podlegają sankcjom. Odbywa się to w dwóch etapach:

Etap 1: upomnienie ustne za pośrednictwem kapitana (zarówno przy reakcji indywidualnej jak i zespołowej), bez kartek oraz bez zapisu w protokole meczowym.

Etap 2: Formalne Upomnienie przez pokazanie żółtej kartki dla odpowiedniego członka zespołu (także tu może to być konsekwencją reakcji zespołowej i w tym przypadku kartka powinna być pokazana kapitanowi zespołu). To *Formalne Upomnienie* samo w sobie nie jest sankcją, ale oznacza, iż zawodnik (a przez to także zespół) zachowuje się na poziomie umożliwiającym zastosowanie sankcji za niewłaściwe zachowanie w meczu. Zdarzenie to nie ma natychmiastowych konsekwencji, ale musi zostać zapisane w protokole meczowym.

Uwaga: Jeśli Sędzia 1 zastosuje bezpośrednio sankcję za niewłaściwe zachowanie (np. zawodnik zostaje ukarany za przejście pod siatką w celu obejrzenia miejsca upadku piłki), to oznacza, iż zespół osiągnął poziom umożliwiający zastosowanie sankcji do końca meczu. W związku z powyższym, po udzieleniu Formalnego Upomnienia lub sankcji za niewłaściwe zachowanie i zapisaniu tego w protokole meczowym, Sędzia 2 musi się upewnić, że Sekretarz wykreślił pola *Formalne upom.* dla tego zespołu w danym secie. Sędzia 2 stosuje tę samą procedurę przed kolejnymi setami.

3. Przepis 20.2 odnosi się do zachowania podlegającego sankcjom. Zgodnie z tym przepisem, zachowanie grubiańskie, obraźliwe lub agresja musi podlegać sankcjom zgodnie z gradacją sankcji. Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie zapisywane są w protokole.

4. Kumulacja sankcji odnosi się tylko do jednego seta. Jednakże zawodnik może otrzymać maksymalnie dwie kary za zachowanie grubiańskie (czerwona kartka) w danym secie (Przepis 20.3.1).

Uwaga: Zachowanie grubiańskie, obraźliwe oraz agresja nie wymagają wcześniejszego stosowania innych sankcji.

Uwaga: Jest bardzo istotne, by Sekretarz oraz sędziowie umieli poprawnie zapisać w protokole i zachować odpowiednią kolejność postępowania w przypadku drobnych wykroczeń występujących w meczu oraz dowolnego niewłaściwego zachowania występującego w danym secie, co może nieść konkretne konsekwencje w razie ich ponownego wystąpienia w tym samym secie lub meczu (patrz punkty 2-4 powyżej).

Uwaga: W celu zastosowania sankcji za niewłaściwe zachowanie wobec zawodnika należy go przywołać do stanowiska Sędziego 1.

5. Zawodnik, który przechodzi pod siatką w celu obejrzenia miejsca upadku piłki musi być ukarany przez Sędziego 1 karą za zachowanie grubiańskie (czerwona kartka).

Uwaga: Sędziowie muszą zwrócić szczególną uwagę na celowe kopnięcie lub wyrzucenie piłki po zakończeniu wymiany. Sędziowie muszą rozróżnić charakter przewinienia (i zastosować odpowiednią sankcję) biorąc pod uwagę okoliczności towarzyszące przewinieniu, takie jak zamiar, stopień premedytacji oraz siłę, z jaką zawodnik dokonał przewinienia.

VII. Sędziowie, ich obowiązki i oficjalna sygnalizacja

21. KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY

1. Ważne jest, aby sędziowie odgwizdali koniec wymiany, jeżeli oba poniższe warunki są spełnione:

1.1 sędziowie są pewni, że został popełniony błąd lub wystąpiło zewnętrzne zdarzenie mające wpływ na grę oraz

1.2 wiedzą jaki błąd został popełniony.

2. Aby przekazać zespołom (publiczności, telewizjom, itp.) rodzaj błędu odgwizdanego przez sędziów należy użyć oficjalnej sygnalizacji (patrz Przepisy 21.2 oraz 27.1). Używana powinna być jedynie oficjalna sygnalizacja w sposób przedstawiony w *Przepisach gry* (nie należy używać żadnej sygnalizacji krajowej, prywatnej, bądź wykonywać jej w inny sposób).

3. Zgodnie z *Przepisami gry* pierwszy występujący błąd musi być odgwizdany. Fakt, iż Sędzia 1 oraz Sędzia 2 mają różne zakresy odpowiedzialności wymaga od sędziów natychmiastowego odgwizdania błędu. Jedynie po gwizdku jednego z sędziów wymiana jest zakończona (patrz Przepis 8.2 – Piłka „poza grę”). Po gwizdku Sędziego 1, Sędzia 2 nie ma prawa odgwizdać błędu, ponieważ wymiana została zakończona w momencie gwizdka Sędziego 1. Jeżeli obaj sędziowie użyją gwizdka jeden po drugim – dla różnych błędów – może to zdezorientować zawodników, publiczność, itp.

4. Ze względu na szybkość gry, mogą pojawić się problemy ukazujące błędy sędziowskie. Aby temu zapobiec komisja sędziowska musi ściśle i bardzo dobrze współpracować. Po każdej wymianie sędziowie powinni spojrzeć na siebie, aby potwierdzić podejmowaną decyzję. Dobra komunikacja i współpraca pomiędzy sędziami jest kluczowa. Dobra komunikacja i pokazuje poparcie dla decyzji innych. Takie podejście buduje pewność w zespole sędziowskim, sprzyjając prawdziwie profesjonalnemu prowadzeniu meczu.

22. SĘDZIA PIERWSZY

1. Sędzia 1 musi zawsze współpracować z całą komisją sędziowską. Musi on umożliwiać pozostałym sędziom wykonywanie ich obowiązków w ramach przysługujących im kompetencji oraz szanować podjęte decyzje. Sędzia 1 może zmienić decyzje podjęte przez pozostałych sędziów, jeżeli uzna, że są one błędne. Jeżeli jeden z sędziów nie wypełnia właściwie swoich obowiązków, to Sędzia 1 ma prawo do wymiany takiego sędziego.

2. Dobra komunikacja pomiędzy członkami komisji sędziowskiej przed i w czasie meczu może zapobiec wielu nieporozumieniom.

Uwaga: Odnosi się to przede wszystkim do *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*, protestu oraz błędu czterech odbić.

Uwaga: Dotyczy to również sytuacji, kiedy sędziowie nie są pewni czy obsada pomocnicza oraz podawacze piłek posiadają odpowiednie umiejętności.

3. Ważne jest, aby sędziowie posiadali całe niezbędne wyposażenie do przeprowadzenia meczu:

a) Zestaw kartek (żółta i czerwona).

Uwaga: Sędziowie powinni pamiętać, że nie zawsze na wszystkich turniejach zapewniony jest zestaw kartek przymocowanych do słupka przy stanowisku Sędziego 1.

b) Monetę do przeprowadzenia losowania.

c) Gwizdek.

Uwaga: Dobrym pomysłem jest aby obydwaj sędziowie zawsze mieli przy sobie zapasowy gwizdek.

d) Zegarek z sekundnikiem, pokazujący prawidłowy czas.

4. Sędziowie muszą być w doskonałej kondycji fizycznej i psychicznej. Powinni być przygotowani do prowadzenia zawodów oraz w miarę możliwości powinni odpoczywać i odżywiać się / pić napoje w ciągu dnia, kiedy odbywają się zawody.

5. Sędziowie muszą brać odpowiedzialność za swoje decyzje oraz decyzje innych członków komisji sędziowskiej.

Uwaga: Sędzia 1 może prosić członka komisji sędziowskiej o powtórzenie swojej sygnalizacji lub wyjaśnienie podjętej decyzji.

6. Sędzia 1 musi zaakceptować Protest (jeżeli został zgłoszony zgodnie z obowiązującymi zasadami i przepisami).

Uwaga: Sędzia 1 musi z uwagą stosować *Procedurę rozpatrzenia protestu*, w szczególności skupiając się na obowiązkach Sędziego 1 poprzedzających rozpoczęcie tej Procedury (patrz str. 53-59).

7. Sędzia 1 musi nadzorować zachowanie i działania wszystkich członków komisji sędziowskiej oraz personelu obsługi technicznej boiska po zakończeniu meczu, umożliwiając bezproblemowe rozpoczęcie przygotowań do kolejnego meczu.

8. W przypadkach, gdy mecze są transmitowane / rejestrowane wszyscy członkowie komisji sędziowskiej oraz personel obsługa technicznej boiska muszą współpracować z ekipą telewizyjną stosując się do ustalonych zasad współpracy oraz *Procedury pokazywania powtórek*.

Uwaga: Nadawcy/realizatorzy transmisji mogą poprosić o opóźnienie rozpoczęcia kolejnej wymiany w celu pokazania powtórki, jeśli zostały wykonane niezbędne przygotowania i zaakceptowane przez Komitet Organizacyjny oraz Komisarza. Instalacja składa się albo ze słuchawki umieszczonej w uchu Sędziego 1 lub łącznika pomiędzy Sędzią 1 a nadawcą /

realizatorem transmisji, sygnalizującym konieczność opóźnienia rozpoczęcia kolejnej wymiany ze względu na powtórkę. Na hasło „TV stop” lub pokazanie „czerwonej tabliczki” Sędzia 1 wstrzymuje rozpoczęcie kolejnej wymiany przez wyciągnięcie wyprostowanej ręki przed siebie z palcami skierowanymi do góry po stronie zespołu przyjmującego zagrywkę. Na hasło „TV go” lub „zieloną tabliczkę” Sędzia 1 natychmiast kończy poprzednią sygnalizację i daje sygnał na zagrywkę.

9. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB (obowiązkowo dla boiska centralnego w Mistrzostwach Świata oraz wszystkich zawodach World Tour 5 Stars oraz niektórych turniejach 4 Stars, jeśli zostało to uzgodnione przez strony), Sędzia 1 posiada przypinany mikrofon bezprzewodowy, wyposażony w przełącznik umożliwiający jego włączanie i wyłączenie, za pomocą którego sędzia wyjaśnia publiczności podjęte decyzje. Ma to na celu objaśnienie kibicom zastosowanych *Przepisów gry* w celu ich lepszego zrozumienia kontrowersyjnej lub niejasnej decyzji sędziowskiej. Dalsze wytyczne można znaleźć w *procedurze FIVB: komunikacja werbalna sędziego pierwszego z publicznością* (ang. *First Referee Verbal Communication with the Audience Protocol*).

23. SĘDZIA DRUGI

1. Sędzia 2 musi posiadać takie same kwalifikacje sędziowskie jak Sędzia 1. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sędzia 1 nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, to Sędzia 2 musi go zastąpić.

2. Dobra komunikacja i współpraca z Sędzią 1 jest obowiązkowa. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sędzia 2 nie zgadza się z decyzją podjętą przez Sędziego 1, to nie wolno mu tego pokazywać ani zawodnikom, ani publiczności. Powinien on kontynuować swoją pracę oraz okazywać poparcie dla decyzji Sędziego 1.

Uwaga: Technika pracy Sędziego 2 w zakresie ustawiania się i zajmowania pozycji do wykonywania swoich obowiązków powinna sprzyjać komunikacji i współpracy z Sędzią 1.

3. Sędzia 2 powinien posiadać takie samo wyposażenie jak Sędzia 1 (włączając w to zestaw kartek). Sędzia 2 nie ma uprawnień do sankcjonowania zawodników, ale jeśli z jakichkolwiek powodów będzie musiał zastąpić Sędziego 1, musi być na to przygotowany i posiadać całe niezbędne wyposażenie sędziego.

Uwaga: Dotyczy to także monety do przeprowadzenia losowania.

4. Sędzia 2 nadzoruje pracę Sekretarza, upewniając się, że zakończył on niezbędne czynności administracyjne i zapis w protokole przed wznowieniem gry. Tu także dobra komunikacja pomiędzy tymi członkami komisji sędziowskiej jest kluczowa.

Uwaga: Sędzia 2 powinien w każdej chwili meczu znać wynik meczu. Istnieje wiele sposobów zapamiętania wyniku przez Sędziego 2 w systemie „punkt za wymianę”.

5. Podczas gry w pobliżu siatki Sędzia 2 musi skupić się na kontrolowaniu potencjalnych błędów dotknięcia siatki na całej jej szerokości (od taśmy górnej do dolnej) po stronie zespołu blokującego oraz błędnych przejściach w przestrzeni pod siatką (przeszkadzaniu pod siatką).

Uwaga: Należy zwrócić uwagę na zmianę przepisu dotyczącego dotknięcia siatki przez zawodnika.

6. Zakres obowiązków i uprawnień Sędziego 2 jest jasno określony, a sędziowie powinni uczyć się w jaki sposób dobrze pełnić funkcję Sędziego 2. Należy zwrócić uwagę na nowe obowiązki, które zostały dodane do zakresu jego pracy. Sędzia 2 jest odpowiedzialny za:

- 6.1. Sprawdzenie wysokości siatki przed losowaniem;
- 6.2. Kontrolę trzech (3) [w zawodach FIVB czterech (4)], posiadających takie same parametry piłek przed, w trakcie i po meczu, w tym koordynację procesu wymiany kompletów trzech (3) [w zawodach FIVB czterech (4)] piłek meczowych w przypadku gdy piłki są zbyt ciężkie ze względu na opady deszczu;
- 6.3. Monitorowanie ilości wody w lodówkach zawodników i informowanie personelu obsługi technicznej boiska, jeśli jej ilość nie jest wystarczająca.
7. Sędzia 2 musi ocenić, zagwizdać i zasygnalizować nowe rodzaje błędów podczas meczu (patrz Przepis 23.3.2):
 - 7.1. Zetknięcie się piłki z piaskiem w przypadku, gdy Sędzia 1 nie jest w stanie tego zauważyć;
 - 7.2. Odzyskiwanie piłki, która całkowicie przekroczyła pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką.
 - 7.3. Dodatkowo Sędzia 2 może przeprowadzić losowanie między setem 2 i 3, jeżeli jest to konieczne. Następnie musi przekazać wszystkie istotne informacje Sekretarzowi (Przepis 23.2.9) i Sędziemu 1.
 - 7.4. Sędzia 2 sprawdza i podpisuje protokół po zakończeniu meczu.
8. Na wszystkie mecze telewizyjne oraz wszystkie półfinały oraz mecze o medale wyznaczany jest Sędzia rezerwowy, chyba że warunki turniejowe na to nie pozwalają. Sędzia rezerwowy zastępuje Sędziego 2 w przypadku jej / jego nieobecności lub w przypadku, gdy nie jest ona / on w stanie kontynuować swojej pracy lub w przypadku, lub gdy Sędzia 2 musi zastąpić Sędziego 1.
9. Oprócz wyżej wymienionych, następujące obowiązki pierwotnie przypisane Sędziemu 2 są wykonywane przez Sędziego rezerwowego:
 - 9.1. Sprawdzenie przed meczem i monitorowanie podczas całego meczu czy woda jest dostępna dla zawodników i komisji sędziowskiej meczu;
 - 9.2. Sprawdzenie parametrów (kolor, obwód, waga i ciśnienie) trzech (3) [w zawodach FIVB czterech (4)] piłek meczowych przed meczem, a następnie ich monitorowanie podczas całego meczu, gdy jest to wymagane oraz asystowanie Sędziemu 2 w zbieraniu bądź przekazywaniu piłek;
 - 9.3. Posiadanie zestawu zapasowego trzech (3) [w zawodach FIVB czterech (4)] piłek meczowych, które muszą być dostępne w razie deszczu. W przypadku gdy piłki meczowe staną się zbyt ciężkie Sędzia rezerwowy jest odpowiedzialny za koordynację procesu wymiany kompletów składających się z trzech (3) [w zawodach FIVB czterech (4)] piłek meczowych;
 - 9.4. Towarzyszenie każdemu z zawodników podczas korzystania z toalety przed lub w trakcie meczu;
 - 9.5. Pomoc Sędziemu 2 w poszukiwaniu osób, których obecność może być wymagana na boisku (Administrator boiska, oficjalny personel medyczny, Sędzia Główny, Komisarz, itp.);
 - 9.6. Pomoc Sędziemu 2 w monitorowaniu warunków bezpieczeństwa wolnej strefy podczas meczu;
 - 9.7. Pomoc Sędziemu 2 przy problemach z osobami odpowiedzialnymi za wyrównywanie boiska.

24. SEKRETARZ

1. Sekretarz powinien przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, gdzie spotyka się z Sędzią 1 i Sędzią 2 danego meczu.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB przeprowadzane są losowe testy na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli Sekretarz zostanie wylosowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.

2. Praca sekretarza jest bardzo ważna, szczególnie podczas meczów międzynarodowych, gdzie komisja sędziowska oraz zespoły pochodzą z różnych krajów. Sekretarz musi ściśle współpracować z Sędzią 2. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sekretarz nie jest gotowy do kontynuowania gry (np. ze względu na niezakończone czynności lub wobec problemów z zapisami w protokole), to musi on powiadomić o tym fakcie Sędziego 2. Sędzia 2 nie powinien zezwolić na rozpoczęcie kolejnej wymiany przed zakończeniem danej czynności przez Sekretarza.

Uwaga: Przed rozpoczęciem każdego seta, po zakończeniu przerwy na odpoczynek i przerwy technicznej, po każdej wyjątkowej przerwie w grze oraz zawsze, kiedy potrzebny jest dodatkowy czas na zakończenie swojej pracy, Sekretarz ma obowiązek podnieść obie ręce, sygnalizując tym samym swoją gotowość, co następnie jest przekazywane przez Sędziego 2 do Sędziego 1 poprzez użycie tej samej sygnalizacji.

3. Sekretarz powinien poinformować Sędziego 2 o brakujących podpisach lub innych niezbędnych informacjach w protokole, które to nie zostały mu przekazane.

Uwaga: Taki problem może pojawić się w szczególności przed rozpoczęciem meczu – dotyczy to wówczas przede wszystkim informacji o zespole zagrywającym, kolejności zagrywki, stronach boiska wybranych przez zespoły oraz po zakończeniu meczu – w kwestii podpisów kapitanów.

Uwaga: System „punkt za wymianę” wywiera dużą presję na Sekretarzu by zdążyć zapisać wynik każdej wymiany, wykreślić punkty oraz dokonać innych koniecznych zapisów. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Sekretarz nie zdąży z zapisem, powinien natychmiast zawiadomić o tym fakcie sędziów.

4. Bardzo ważne jest, żeby Sekretarze dokładnie znali skalę i gradację sankcji za opóźnianie gry oraz niewłaściwe zachowanie, a także zasady ich prawidłowego zapisu w protokole (patrz *Instrukcja protokołowania*).

Uwaga: Sekretarz ma obowiązek każdorazowego informowania Sędziego 2 o tym, że:

- zespół otrzymał swoje pierwsze i jedyne „Formalne upomnienie” w meczu;
- dany zawodnik był już raz lub dwa razy sankcjonowany za zachowanie grubiańskie (kara – czerwona kartka) w tym samym secie;
- dany zawodnik był już sankcjonowany za zachowanie obraźliwe (wykluczenie) w tym samym meczu;
- zespół otrzymał upomnienie za opóźnianie gry w meczu.

5. Grupowy system rozgrywek wywiera również na Sekretarzu presję czasu tak, by jak najszybciej zakończył protokół z meczu, ponieważ nawet jeden dodany lub odjęty punkt w meczu grupowym może zmienić stosunek małych punktów, co z kolei może doprowadzić do zmiany zajmowanych przez zespoły miejsc w grupie, blokując tym samym możliwość zakwalifikowania się do następnej rundy zawodów.

Uwaga: Sekretarz musi uważnie sprawdzić wszystkie odpowiednie rubryki / sekcje protokołu (np. rubryki *kolejności zagrywki*, *punkty zespołu*) przed zapisaniem wyniku końcowego. Dalsze wskazówki dotyczące wypełniania protokołu można znaleźć w *Instrukcji protokołowania*.

Uwaga: We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS, gdzie na boisku znajduje się jedynie dwóch sędziów (tj.: Sędzia 1 oraz Sekretarz), Sekretarz podczas meczu pełni również funkcję Sędziego 2 oraz Asystenta Sekretarza, jeśli to konieczne. Oznacza to, że w trakcie meczu:

- wspomaga Sędziego 1 w obowiązkach przedmeczowych,
- w miarę swoich możliwości odgwizduje błędy leżące w kompetencji Sędziego 2, pomaga Sędziemu 1 używając ukrytej sygnalizacji,
- rozpoczyna oraz kończy przerwy na odpoczynek, jak również przerwy techniczne,
- obsługuje tabliczki z nr 1 i 2, weryfikując przy tym, czy właściwy zawodnik przygotowuje się do wykonania zagrywki,
- obsługuje ręczną tablicę wyników i sprawdza zgodność wyniku z pozostałymi tablicami,
- wspomaga Sędziego 1 przy następujących sytuacjach:
 - w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki* (patrz str. 42-45),
 - przy *Prośbie o sprawdzenie miejsca upadku piłki* (POSMUP, patrz str. 45),
 - w *Procedurze postępowania podczas kontuzji* (patrz str. 46-52),
 - w *Procedurze rozpatrzenia protestu* (patrz str. 53-59).

25. ASYSTENT SEKRETARZA

1. Asystent Sekretarza powinien przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, gdzie spotyka się z Sędzią 1 i Sędzią 2 danego meczu.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB przeprowadzane są losowe testy na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli Asystent Sekretarza zostanie wylosowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.

2. Asystent Sekretarza musi posiadać takie same kwalifikacje jak Sekretarz. Jeżeli z jakichkolwiek powodów Sekretarz nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków, to Asystent Sekretarza musi go zastąpić.

3. Asystent Sekretarza wykonuje swoje obowiązki siedząc obok sędziego Sekretarza i jest odpowiedzialny za:

- a) obsługę ręcznej tablicy wyników umieszczonej na stoliku sekretarza oraz sprawdzanie zgodności aktualnego wyniku z informacjami prezentowanymi widowni na wszystkich pozostałych tablicach na boisku, a w razie potrzeby koryguje je;
- b) obsługę tabliczek kolejności wykonywania zagrywki z nr 1 i 2 wskazując, w ścisłej współpracy z Sekretarzem właściwego zawodnika, który powinien zagrywać; w tym celu należy podnosić tabliczkę dopiero po otrzymaniu ustnej informacji od Sekretarza;
- c) rozpoczyna i kończy przerwy techniczne korzystając z sygnalizatora dźwiękowego / buzzera. Jeśli sygnalizator dźwiękowy / buzzer nie jest dostępny, to wówczas sygnalizacja rozpoczęcia oraz zakończenia przerwy technicznej może być zastąpiona przez gwizdek Sędziego 2.

Uwaga: Asystent Sekretarza winien trzymać tabliczkę z nr 1 lub 2 do momentu wykonania zagrywki.

Uwaga: Dobrą techniką pracy Asystenta Sekretarza jest prowadzenie swojego własnego zapisu, który umożliwi kontrolowanie informacji uzyskiwanych od Sekretarza.

4. Jeżeli niewłaściwy zawodnik zagrywający udaje się do strefy zagrywki lub jest w posiadaniu piłki przed wykonaniem zagrywki, to Asystent Sekretarza musi poinformować o tym fakcie Sędziego 2 oraz zawodnika(ów) w celu dokonania korekty.

5. Jeżeli niewłaściwy zawodnik wykona zagrywkę, Asystent Sekretarza powinien użyć sygnalizatora dźwiękowego / buzzera (lub innego wyposażenia), aby zasygnalizować, że wystąpił błąd kolejności zagrywki.

26. SĘDZIOWIE LINIOWI

1. Sędziowie Liniowi powinni przybyć w pobliże boiska co najmniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, gdzie spotykają się z Sędzią 1 i Sędzią 2 danego meczu.

Uwaga: Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB przeprowadzane są losowe testy na zawartość alkoholu w wydychanym powietrzu. Jeżeli Sędzia Liniowy zostanie wylosowany do takiego badania, musi się stawić w oficjalnym stroju sędziowskim w miejscu przeprowadzania badania na 45 minut przed wyznaczoną godziną meczu.

2. Organizator zawodów musi zapewnić każdemu z Sędziów Liniowych strój (w przypadku zawodów międzynarodowych), chorągiewkę oraz mały ręcznik. Chorągiewki powinny być w kolorze czerwonym lub żółtym.

3. Praca Sędziów Liniowych jest bardzo ważna, zwłaszcza podczas międzynarodowych meczów stojących na bardzo wysokim poziomie. Oprócz sygnalizowania piłki „w boisku” lub piłki „autowej”, Sędziowie Liniowi muszą zwrócić szczególną uwagę na dotknięcie piłki podczas bloku, ponieważ taki kontakt uznawany jest za pierwsze odbicie zespołu. Sędziowie Liniowi muszą sygnalizować dotknięcie piłki przez blok za każdym razem podczas trwania wymiany, ponieważ pomaga to Sędziom w ocenie błędu czterech odbić.

4. Sędziowie liniowi powinni sygnalizować błędy w sposób wyraźny do momentu kontaktu wzrokowego z odpowiednim Sędzią.

5. Jeżeli piłka dotknie antenki, przeleci nad antenką, lub będzie skierowana na stronę przeciwnika poza przestrzeń przejścia, sędzia liniowy stojący najbliżej do kierunku lotu piłki musi zasygnalizować błąd.

Uwaga: Należy pamiętać, że zadaniem Sędziego Liniowego jest sygnalizowanie dotknięcia antenki przez piłkę lub przejścia piłki z zagrywki lub po trzecim odbiciu przez zespół poza przestrzeń przejścia (tj. nad lub całkowicie poza antenką).

6. Każdy kontakt zawodnika uczestniczącego w grze piłką z górną częścią antenki (80 cm antenki znajdujące się nad siatką) lub mający wpływ na przebieg gry musi być zasygnalizowany przez Sędziego Liniowego stojącego po stronie zawodnika popełniającego ten błąd.

7. Sędzia Liniowy musi jednoznacznie rozumieć pojęcie piłki „autowej” (np. w przypadku piłki przechodzącej całkowicie za antenkami lub nad antenkami) oraz konsekwencje swojej sygnalizacji (kiedy sygnalizować, jaki rodzaj sygnalizacji wykonać, itp.). Istnieje wiele różnych sytuacji, które mogą wystąpić w trakcie meczu.

8. Sędzia Liniowy może być poproszony o uczestniczenie w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki*. Sędzia Liniowy musi wskazać na piasku właściwy ślad powstały po upadku piłki oraz odpowiedzieć na pytania zadane przez sędziów.

27. OFICJALNA SYGNALIZACJA

1. Obowiązkiem sędziów jest stosowanie oficjalnej sygnalizacji zgodnie z obowiązującymi *Przepisami gry* oraz Rysunkami 9 i 10 (odpowiednio 1-25 i 1-5).

Uwaga: Należy unikać stosowania jakiegokolwiek innej sygnalizacji, jednakże w wyjątkowych sytuacjach, aby decyzja była zrozumiała dla zawodników, można użyć nieoficjalnej sygnalizacji, jeśli jest to absolutnie konieczne.

2. W sytuacji, kiedy nie można zastosować oficjalnej sygnalizacji, sędziowie mogą wskazać odpowiedni obiekt lub przedmiot, w celu wyjaśnienia podjętej decyzji. Na przykład: błąd dotknięcia stopą linii podczas zagrywki, wykonanie zagrywki spoza strefy zagrywki lub odbicie z pomocą.

3. Sędziowie muszą jednoznacznie, dokładnie oraz we właściwej kolejności używać gwizdka oraz sygnalizacji. Każdorazowo sygnalizacja składa się z oddzielnych gestów/sygnatów i jest pokazywana w tej samej kolejności.

4. Wyjątkiem od reguły opisanej w punkcie 3 (powyżej) jest zezwolenie na wykonanie zagrywki, kiedy to Sędzia 1 równocześnie gwizdże i wykonuje sygnalizację ręką.

5. W sytuacji kiedy Sędzia 1 kończy wymianę, po sygnale gwizdkiem powinien pokazać:

- a) zespół, który będzie zagrywał,
- b) rodzaj popełnionego błędu stosując oficjalną sygnalizację,
- c) zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne).

Uwaga: Sędzia 2 nie powtarza sygnalizacji za Sędzią 1.

6. Jeżeli Sędzia 2 używając gwizdka przerwie wymianę, to po gwizdku musi zasygnalizować:

- a) rodzaj popełnionego błędu używając oficjalnej sygnalizacji, stojąc po stronie zespołu, który popełnił błąd,
- b) zawodnika popełniającego błąd (jeśli jest to konieczne),
- c) zespół, który będzie zagrywał, powtarzając tę sygnalizację za Sędzią 1.

Uwaga: W tym przypadku Sędzia 1 nie sygnalizuje rodzaju popełnionego błędu oraz zawodnika popełniającego błąd, powinien wskazać jedynie zespół, który ma wykonać kolejną zagrywkę.

Uwaga: Jeśli Sędzia 2 gwizdże błąd (np. dotknięcie siatki przez zawodnika) musi być bardzo uważny i wykonać oficjalną sygnalizację, znajdując się po stronie zespołu popełniającego błąd (Przepis 27.1). Np.: jeśli zawodnik zespołu grającego po prawej stronie Sędziego 2 dotknie siatki, sędzia odgwizduje błąd, a oficjalna sygnalizacja nie powinna być pokazana „przez siatkę”, po drugiej (lewej) stronie boiska – Sędzia 2 musi się przemieścić na stronę zespołu popełniającego błąd i dopiero wtedy wskazać rodzaj popełnionego błędu.

Uwaga: Jeśli Sędzia 2 sygnalizuje zmianę stron boiska, to Sędzia 1 nie powtarza tej sygnalizacji. Jeżeli jednak Sędzia 2 spóźni się z gwizdkiem oraz sygnalizacją zmiany stron boiska, to wówczas może je wykonać Sędzia 1. W takiej sytuacji zasada „unikania powtarzania sygnalizacji” dotyczy Sędziego 2.

Uwaga: Przyznanie przerwy na odpoczynek (TO) oraz przerwy technicznej (TTO) powinno być sygnalizowane przez Sędziego 2. Sędzia 1 nie powtarza tej sygnalizacji za Sędzią 2. Jeżeli jednak Sędzia 2 spóźni się z gwizdkiem oraz sygnalizacją przerwy, to wówczas przerwa może zostać przyznana gwizdkiem i sygnalizacją przez Sędziego 1. W takim przypadku zasada „unikania powtarzania sygnalizacji” dotyczy Sędziego 2.

Uwaga: Gwizdek i sygnalizacja zakończenia seta oraz meczu należy do obowiązków Sędziego 1. W tym przypadku zasada „unikania powtarzania sygnalizacji” dotyczy Sędziego 2.

Uwaga: Sędzia 2 może wspomagać pracę Sędziego 1 poprzez wykonywanie dyskretnej sygnalizacji na wysokości klatki piersiowej podczas oraz na zakończenie wymiany.

7. W przypadku wystąpienia błędu obustronnego, Sędziowie po gwizdku powinni zasygnalizować:

- a) rodzaj błędu (w tym wypadku sygnalizacja nr 23),
- b) zawodników popełniających błąd (jeśli jest to konieczne),
- c) zespół, który będzie zagrywał, zgodnie ze wskazaniem Sędziego 1.

Uwaga: W przypadkach powtórzenia wymiany, takich jak wykonanie zagrywki przed gwizdkiem, jedynie Sędzia 1 sygnalizuje powtórzenie wymiany. W przypadku, gdy Sędzia 2 przerwie wymianę, (np. jeżeli na boisko wpadnie piłka), wówczas powinien zasygnalizować powtórzenie wymiany oraz w ślad za Sędzią 1 wskazać zespół, który będzie zagrywał (zgodnie z pkt. 7 powyżej).

8. Sędziowie oraz Sędziowie Liniowi powinni zwracać szczególną uwagę na właściwe zastosowanie i wykonanie sygnalizacji odpowiednio ręcznej lub chorągiewką:

a) Dla wszystkich piłek, które lądują bezpośrednio na aucie po ataku lub bloku drużyny przeciwnej powinna zostać użyta sygnalizacja „piłka autowa” (numer sygnalizacji: 15 / SL2).

b) Jeżeli piłka po ataku przejdzie na stronę zespołu przeciwnego i wyjdzie na aut, lecz wcześniej zostanie dotknięta w bloku lub przez zawodnika zespołu broniącego, sędziowie muszą użyć sygnalizacji „piłka dotknięta” (numer sygnalizacji 24 / SL3).

c) Jeżeli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim uderzeniu zespołu wyjdzie na aut po stronie tego zespołu sędziowie powinni użyć sygnalizacji „piłka dotknięta” (numer sygnalizacji 24 / SL3).

d) Jeżeli po ataku piłka uderzy w górną taśmę siatki, a następnie wyjdzie na aut po stronie zespołu atakującego bez dotknięcia przez bloku zespołu przeciwnego, to sędziowie powinni zasygnalizować „piłkę autową” (numer sygnalizacji 15) oraz natychmiast po tej sygnalizacji należy wskazać zawodnika, który ostatni dotknął piłki (aby było dla wszystkich oczywiste, że zawodnik blokujący nie dotknął piłki). Jeżeli w tym samym przypadku piłka dotknęłaby zawodnika blokującego i wylądowała na aucie po stronie zawodnika atakującego, to Sędzia 1 powinien zasygnalizować „piłkę autową” (numer sygnalizacji 15) i wskazać zawodnika/ów blokujących.

e) Jeżeli piłka dotknie antenki, albo po trzecim odbiciu piłki przez zespół lub po zagrywce przekroczy pionową płaszczyznę siatki częściowo lub całkowicie poza przestrzenią przejścia (tj. nad lub całkowicie poza antenką), to wówczas sędzia liniowy musi użyć sygnalizacji „piłka poza przestrzenią przejścia” (numer sygnalizacji 15 i SL4).

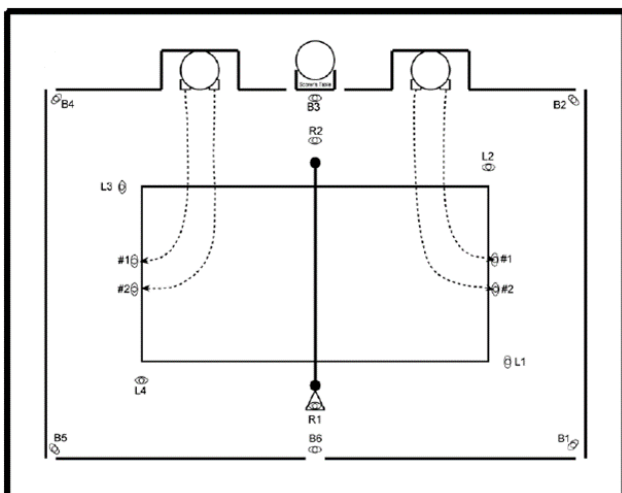
Uwaga: Sygnalizacja sędziego liniowego jest bardzo ważna z punktu widzenia uczestników gry oraz kibiców. Sędzia 1 musi sprawdzać czy sygnalizacja Sędziego Liniowego jest prawidłowa. Jeśli Sędzia Liniowy popełnia błąd lub sygnalizacja nie jest właściwa, to Sędzia 1 może ją skorygować.

Procedury obowiązujące na zawodach siatkówki plażowej
Ceremoniał meczowy

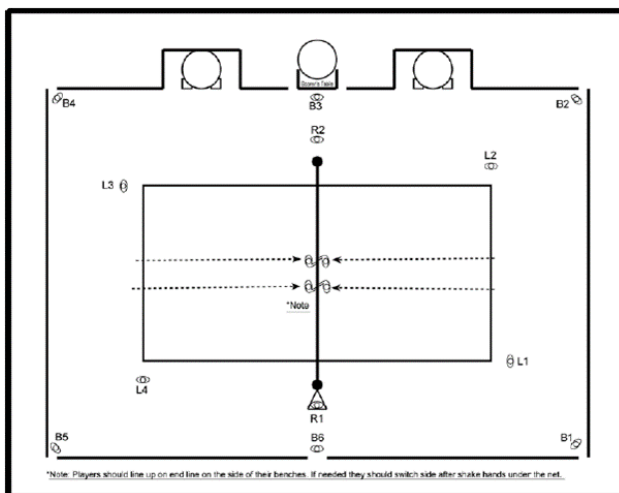
- 10:00 min	Koniec poprzedniego meczu, sędziowie kończą pomeczowe formalności i opuszczają pole gry.
- 8:00 min	Niezwłocznie po przygotowaniu (wyrównaniu) pola gry przez obsługę boiska zapowiadany jest kolejny mecz, zawodnicy i sędziowie wchodzi na pole gry. Od tego momentu zawodnicy muszą mieć założone oficjalne stroje meczowe. Grabienie i zraszanie boiska powinno być zakończone do tego czasu. Zawodnicy rozgrzewają się w obrębie pola gry przygotowując się do meczu, sędziowie sprawdzają wyposażenie, protokół, stan pola gry, strefy odpoczynku zawodników, itp.
- 7:00 min (- 5:00 min)	Losowanie należy przeprowadzić naprzeciwko stolika sekretarza. (Uwaga: w zależności od miejscowych warunków losowanie można przeprowadzić wcześniej przyznając dodatkowy czas na rozgrzewkę.)
- 6:00 min (- 4:00 min)	Oficjalna rozgrzewka na siatce (5:00 min lub odpowiednio 3:00 min).
- 1:00 min	Koniec oficjalnej rozgrzewki, zawodnicy udają się do swoich stref odpoczynku. Sędzia 1 wchodzi na podest sędziowski, Sędzia 2 zajmuje miejsce z przodu stolika sekretarza, pozostali członkowie ekipy sędziowskiej zajmują swoje pozycje. Zawodnicy są indywidualnie przedstawiani i udają się na linię końcową boiska po stronie swojej strefy dla odpoczynku (Rys. 1). Po przedstawieniu ostatniego zawodnika Sędzia 1 gwizdże i zawodnicy witają się pod siatką (Rys. 2).
0:00 min	Rozpoczęcie meczu.
	Zawodnicy dziękują sobie i sędziom w pobliżu stanowiska Sędziego 1, a następnie udają się wzdłuż siatki do stolika sekretarza (Rys. 3). Kapitanowie podpisują protokół. Wszyscy uczestnicy zabierają swoje rzeczy, a sędziowie prowadzą zespoły w kierunku wyjścia z pola gry, które można zacząć przygotowywać do następnego meczu.

Uwagi:

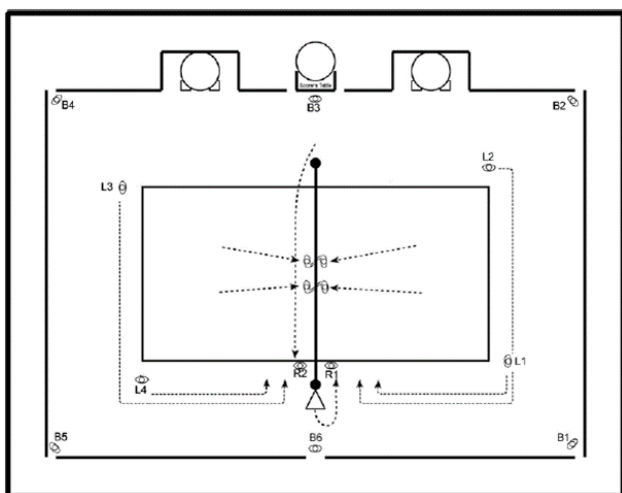
- Ceremoniał może być modyfikowany w zależności od okoliczności (np. skrócenie oficjalnej rozgrzewki na siatce z 5 min do 3 min, z losowaniem 5 min przed rozpoczęciem meczu).
- Ceremoniał może również ulec zmianie w celu dostosowania go do wymogów transmisji telewizyjnej.
- Wszelkie zmiany w ceremoniale muszą zostać uzgodniona z Komisarzem i/lub Sędzią Głównym oraz muszą o nich zostać poinformowani sędziowie.
- Nie należy opóźniać opuszczenia boiska po zakończeniu meczu, oczekując tylko na podpisy sędziów na protokole. Czynności te można wykonać poza polem gry.
- Losowanie można przeprowadzić poza polem gry, jeśli wymagane jest skrócenie ceremoniału.
- Trenerzy mają prawo pozostać na polu gry podczas rozgrzewki ich zespołu aż do rozpoczęcia oficjalnego ceremoniału przedmeczowego. Komisarz i/lub Sędzia Główny może podjąć decyzję o możliwości pozostania trenerów w polu gry do momentu losowania.



Rys. 1. Prezentacja zawodników (zespołów)



Rys. 2. Przywitanie zawodników



Rys. 3. Podziękowanie po meczu

Uwaga (Rys. 2): Zespoły powinny ustawić się na liniach końcowych znajdujących się po stronie ich stref odpoczynku (krzesłek). Jeśli zachodzi konieczność zmiany stron boiska, to należy jej dokonać po przywitaniu pod siatką.



Losowanie oraz Ceremonia meczowy

Procedura postępowania przy poddaniu meczu przez zespół lub w przypadku nieobecności zespołu

Celem niniejszej części dokumentu jest zapewnienie sędziom standardowej metody radzenia sobie z sytuacją poddania meczu przez zespół. Poddanie meczu ze względu na charakter sytuacji jest trudnym przypadkiem, ponieważ nie tylko może potencjalnie zakończyć mecz, ale może również łatwo doprowadzić do protestu, jeśli poszczególne elementy tego procesu nie zostaną precyzyjnie zrealizowane. W związku z tym sędziowie powinni zwrócić szczególną uwagę na dokładne wykonywanie opisanych poniżej czynności oraz na to, by wszystkie istotne informacje zostały zapisane w protokole i przekazane każdemu, kogo dotyczy niniejsza procedura.

Zasady dotyczące poddania meczu oraz zweryfikowania meczu jako walkower w przypadku nieobecności zespołu są ujęte przede wszystkim w dwóch obszarach *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową* – w Przepisie 6.4 i 7.1

1. MOŻLIWE PRZYPADKI

Na podstawie powyższych przepisów możliwe są trzy podstawowe przypadki:

Przypadek 1: Zespół formalnie poddaje mecz przed jego rozpoczęciem.

Przypadek 2: Zespół poddaje mecz, ponieważ nie był obecny we właściwym czasie, aby ten mecz rozpocząć.

Przypadek 3: Zespół poddaje mecz po jego rozpoczęciu.

2. ZASADY POSTĘPOWANIA W POSZCZEGÓLNYCH PRZYPADKACH

2.1 Przypadek 1: Zespół formalnie poddaje mecz przed jego rozpoczęciem

- Sytuacja ta jest kontrolowana przez Komisarza oraz Sędziego Głównego i ma niewielki wpływ na postępowanie sędziów.
- Sędziowie muszą wypełnić protokół meczowy zgodnie z *Instrukcją protokołowania*.
- Dodatkowo sędziowie muszą upewnić się co do możliwych zmian w harmonogramie zawodów spowodowanych poddaniem meczu przez zespół.

2.2 Przypadek 2: Zespół poddaje mecz, ponieważ nie był obecny we właściwym czasie, aby ten mecz rozpocząć

Niezbędne etapy postępowania (jeśli dany punkt nie jest spełniony, to należy przejść do następnego etapu):

1. Sędziowie sprawdzają, czy zespoły są obecne i kompletne.
2. Sędzia 2 próbuje znaleźć zespół.
3. Sędzia 2 informuje Komisarza oraz/lub Sędziego Głównego o sytuacji.
4. Sędzia 1 kontynuuje ceremoniał przedmeczowy.
5. Po losowaniu rozpoczęcie oficjalnej rozgrywki na siatce.
6. Komisarz oraz/lub Sędzia Główny podejmuje ostateczną decyzję o poddaniu meczu przez zespół.

Uwagi:

- Sędziowie w takiej sytuacji muszą działać szybko, ponieważ czas jest bardzo ważny.

- Sędziowie muszą wystrzegać się stwarzania poprzez swoje działania przewagi jednego zespołu nad drugim.
- Sędziowie przez cały czas powinni unikać komentarzy lub rozmów z zawodnikami na temat prawdopodobnego rezultatu zaistniałej sytuacji / możliwości wystąpienia poddania meczu (lub walkovera).
- Sędziowie nie powinni z góry zakładać, że zespół nie będzie obecny na danym meczu (nie przystąpi do gry), wiedząc, że zespół poddał wcześniej mecz lub przegrał go walkowerem – niezależnie od okoliczności.

2.3 Przypadek 3: Zespół poddaje mecz po jego rozpoczęciu.

- Taka sytuacja zwykle występuje w przypadku kontuzji zawodnika (ale nie zawsze).
- Komisarz oraz/lub Sędzia Główny powinni zostać jak najszybciej wezwani na boisko.
- Sędzia 1 musi początkowo zweryfikować, czy zespół chce poddać, a tym samym przegrać mecz. Może to nastąpić w trakcie *Procedury postępowania podczas kontuzji* (patrz str. 46-52).
- Sędzia 1 musi wykonać następujące czynności:
 1. Uzyskać podpis na protokole kapitana zespołu, który chce poddać mecz (to potwierdza chęć zespołu do poddania meczu).
 2. Potwierdzić z Komisarzem oraz/lub Sędzią Głównym fakt poddania meczu.
 3. Powiadomić kapitana zespołu przeciwnego o poddaniu meczu przez przeciwników.
 4. Nadzorować wypełnianie protokołu, sprawdzić i podpisać go, aby zatwierdzić zawarte w nim zapisy.
 5. Postępowanie sekretarza odbywa się zgodnie z pkt. 3 (patrz niżej).

3. UWAGI SZCZEGÓLNE ORAZ ZALECENIA DOTYCZĄCE PROTOKOŁOWANIA

- Sędziowie muszą znać oficjalny ceremoniał przedmeczowy.
- Komisarz oraz/lub Sędzia Główny w Przypadku 1 i 2 jest odpowiedzialny za weryfikację oficjalnego wyniku meczu i może zapisać, jeśli uzna to za stosowne, dodatkowy komentarz w rubryce *Uwagi* w protokole.
- Po zakończeniu meczu Sędzia 1 powinien upewnić się, że w rubryce *Uwagi* w protokole zostały zapisane wszystkie wymagane informacje określone w niniejszej *Procedurze* oraz zaprezentowane na przykładach w *Instrukcji protokołowania*.

Procedura sprawdzenia miejsca upadku piłki

WPROWADZENIE

Celem tej procedury jest zapewnienie sędziom ujednoliconej i szybkiej metody postępowania w razie zainicjowania *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki* (ang. *Ball Mark Protocol*). Sędziowie muszą zwrócić szczególną uwagę na przejrzystość procedury i sprawne jej przeprowadzenie. Wynik tego procesu musi być rozstrzygający i dobrze przekazany w celu jak najszybszego wznowienia gry.

1. PROCES

Procedura sprawdzania miejsca upadku piłki zastosowana podczas meczu posiada kilka składowych i powinna być przeprowadzona przez sędziów, a przede wszystkim Sędziego 1, z dużą dokładnością i w krótkim czasie w celu szybkiego wznowienia gry. Główne elementy tej *Procedury*:

1. Jeżeli istnieją poważne wątpliwości przy podjęciu decyzji, czy piłka jest w boisku, czy jest autowa, to Sędzia 1 powinien zainicjować rozpoczęcie *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*.
2. Kapitanowie nie mają prawa nalegać na rozpoczęcie *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*. Należy jednak pamiętać o przypadku *Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki* (patrz niżej, str. 45).
3. Sędziowie prowadzący mecz i Sędziowie Liniowi powinni przeciwdziałać działaniom zawodników mającym na celu celowe zatarcie lub modyfikację miejsca upadku piłki. Sędzia 1 powinien odpowiednio ukarać takie zachowanie.
4. Kapitanowie mogą przyznać się, że pierwotna decyzja sędziego nie jest właściwa, wówczas nie jest wymagane rozpoczęcie *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki* lub, jeżeli procedura została zainicjowana, to powinna zostać niezwłocznie przerwana.
5. *Procedura sprawdzenia miejsca upadku piłki* ma tą zaletę, że pozwala Sędziemu 1 zyskać czas na ostudzenie emocji zawodników po podjęciu spornej decyzji. Wymaga to jednakże od sędziów szybkiego i dokładnego stosowania niniejszej *Procedury*.

2. OBOWIĄZKI SĘDZIEGO 1

- Szybkie początkowe podjęcie decyzji przez Sędziego 1 czy zainicjować *Procedurę*.
- Sędzia 1 schodzi z podestu sędziowskiego i wskazując odpowiedniego Sędziego lub Sędziów Liniowych, prosi ich o podejście do miejsca upadku piłki.
- Dodatkowo Sędzia 1 powinien poprosić zawodników zespołu, po stronie którego znajduje się ślad po upadku piłki, o odsunięcie się od weryfikowanego miejsca. Jest to bardzo ważne w kontekście równego traktowania obydwu zespołów w trakcie całego procesu.
- Weryfikacja miejsca upadku piłki (piłka w boisku czy aut):
 1. Jak tylko zawodnicy odsuną się od miejsca upadku piłki i odpowiedni Sędzia/Sędziowie Liniowi są obecni, Sędzia 1, jeżeli wymaga tego sytuacja, może uważnie wypytać Sędziego Liniowego.
 2. Po pierwsze należy ustalić czy piłka dotknęła linii. Obejmuje to również taką sytuację, w której linia była w podniesionej pozycji i została dotknięta przez piłkę.

3. Bardzo istotne jest by Sędzia Liniowy (jeżeli zostanie o to poproszony) miał możliwość:
 - wskazać miejsce upadku piłki – bez dotykania go,
 - wyjaśnić słownie to, co zaobserwował, włączając w to zarówno akcję dotknięcia przez piłkę piasku, jak również wszystko to, co działo się po tej akcji.
4. Sędzia 1 powinien upewnić się, czy dobrze zrozumiał przekaz Sędziego Liniowego. Dobrą praktyką jest wyjaśnianie jak po kolei przebiegała finalna faza danej wymiany.
5. Jeżeli Sędzia 1 jest usatysfakcjonowany otrzymanymi wszystkimi dostępnymi informacjami, na podstawie których jest wstanie podjąć decyzję, to powinien szybko powrócić na stanowisko sędziowskie i zasygnalizować decyzję podjętą w wyniku przeprowadzonej procedury (wskazując zespół zagrywający). Jeśli zajdzie taka potrzeba, Sędzia 1 musi ukarać każdego zawodnika, który przeszedł na stronę zespołu przeciwnego. Nie można zezwolić na żadne dalsze opóźnienie, a zawodnicy powinni zostać ponagleni do niezwłocznego wznowienia gry.
6. Jeśli jest to wymagane, Sędzia 1 werbalnie ogłasza decyzję podjętą w wyniku przeprowadzonej procedury i w tym samym czasie wykonuje sygnalizację ręczną (patrz powyżej pkt 5).
7. Sędzia 1 wznawia grę.

3. OBOWIĄZKI SĘDZIEGO 2

- Po zainicjowaniu procedury Sędzia 2 powinien udać się w pobliże siatki by swoją postawą, czy też słownie wyperswadować przeciwnemu zespołowi przejście pod siatką na stronę przeciwnika.
- Dobrą praktykę stanowi poinformowanie w tej sytuacji zespołów, że przechodzenie pod siatką, jej przedłużeniem lub za słupkiem na stronę zespołu przeciwnego jest niezgodne z przepisami.
- Sędzia 2 przez cały czas trwania procedury powinien utrzymywać kontakt wzrokowy z Sędzią 1.
- Ewentualnie, jeżeli Sędzia 2 zostanie o to poproszony, może asystować Sędziemu 1 w podjęciu finalnej decyzji.
- Sędzia 2 musi upewnić się, że Sekretarz właściwie zapisze wynik *Procedury*. Nie można wznowić gry zanim Sekretarz nie zasygnalizuje swojej gotowości.

Uwaga: We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS, gdzie na boisku znajduje się jedynie dwóch sędziów (tj.: Sędzia 1 oraz Sekretarz), w przypadku rozpoczęcia *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki* Sekretarz może zostać poproszony o podejście do miejsca upadku piłki w celu pomocy Sędziemu 1. Dlatego bardzo istotnym jest, żeby Sekretarze zostali odpowiednio przeszkoleni przed turniejem i byli w stanie w odpowiedni sposób reagować w takich sytuacjach.

4. UWAGI SZCZEGÓLNE

- Niezbędne są właściwa i szybka komunikacja oraz współpraca przed, w czasie, a także po zakończeniu *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*. Cała komunikacja powinna odbywać się w języku polskim.
- Sędzia 1 oraz odpowiedni Sędzia Liniowy powinni przez cały czas obserwować miejsce upadku piłki by móc w ten sposób zauważyć jakiekolwiek zachowanie zawodników mające na celu zakrycie lub modyfikację śladu upadku piłki.

- Sędzia 2 powinien aktywnie poprzez: użycie gwizdka i sygnalizacji połączonej z komunikacją werbalną, przekazać zawodnikom, że nie mogą przekraczać pionowej płaszczyzny siatki.
- Sędzia 1 podczas sprawdzania miejsca upadku piłki może poprosić o pomoc Sędziego 2.

5. SĘDZIOWIE LINIOWI

- Sędziowie Liniowi podczas całego meczu powinni podejmować swoje decyzje z jednakową dokładnością i starannością, zwłaszcza w sygnalizowaniu piłki w boisku czy piłki autowej, by zapobiec potrzebie przeprowadzania *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki*.
- Jeżeli została zainicjowana *Procedura sprawdzenia miejsca upadku piłki* przez Sędziego 1 lub zgłoszono *Prośbę o sprawdzenie miejsca upadku piłki* przez któregokolwiek z zawodników, to Sędzia Liniowy powinien upewnić się w myślach, że jest w stanie przekazać wszystkie niezbędne informacje na temat kontaktu piłki z powierzchnią pola gry.
- Informacje opisujące miejsce i okoliczności kontaktu piłki z powierzchnią pola gry powinny być przekazane Sędziemu 1, o ile ten o to poprosi.
- Powszechnie stosowanym zwyczajem jest prośba Sędziego 1 by Sędzia Liniowy podszedł do miejsca upadku piłki.
- Sędzia Liniowy (jak również inni sędziowie) nie mogą w żaden sposób naruszyć powierzchni pola gry w obszarze miejsca upadku piłki. Należy zwrócić szczególną uwagę, aby w pobliżu miejsca upadku piłki nie kręciły się żadne osoby. Nie należy też wskazywać śladu palcem czy chorągiewką.

6. WZNOWIENIE GRY

- Pod koniec procedury Sędzia 1 powinien przekazać wszystkim decyzję podjętą w wyniku sprawdzenia miejsca upadku piłki, używając odpowiedniej sygnalizacji (wskazując zespół zagrywający).
- Jeśli nastąpiła taka konieczność, Sędzia 1 musi również zastosować sankcję wobec każdego zawodnika, który przekroczył pionową płaszczyznę siatki (przeszedł pod siatkę czy też za słupkiem na stronę przeciwnika itp.). Takie postępowanie jest traktowane jako zachowanie grubiańskie (czerwona kartka), zaś kara ta ma charakter indywidualny.
- Nie ma znaczenia jak daleko zawodnik wkroczył na stronę zespołu przeciwnego (zawodnik, który przeszedł jeden metr za siatkę, jest traktowany na równi z tym, który wszedł ponad 3 metry za siatkę na boisko zespołu przeciwnego). Możliwe jest jednak zastosowanie kolejnych sankcji wobec zawodnika lub zespołu za dalsze postępowanie (np. opóźnianie gry, obelgi, szarpanie siatki itp.)
- Sędzia 2 musi upewnić się, że Sekretarz właściwie zapisał wynik *Procedury*. Nie można wznowić gry aż do momentu, gdy Sekretarz zasygnalizuje swoją gotowość.

7. PROŚBA O SPRAWDZENIE MIEJSCA UPADKU PIŁKI

We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS zostaje wprowadzona możliwość sprawdzenia miejsca upadku piłki przez Sędziego 1 meczu na prośbę zespołu.

1. *Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki (POSMUP) przez Sędziego 1:*

a) jest dodatkowym prawem zespołu;

b) nie zastępuje *Procedury sprawdzenia miejsca upadku piłki* inicjowanej przez Sędziego 1;

c) może być odrzucona przez Sędziego 1, jeżeli sędzia stwierdził, że przed upadkiem piłki na piasek, piłka dotknęła linii boiska;

d) nie może być odrzucona przez Sędziego 1, jeśli spełnia warunki określone w punktach 2-5.

2. Każdy zespół może raz w meczu poprosić Sędziego 1 o sprawdzenie miejsca upadku piłki upadającej **w pobliżu linii (za wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt. 1c)**.

3. Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki może być zgłoszona przez dowolnego zawodnika zespołu.

4. Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki musi być zgłoszona natychmiast **po zakończeniu wymiany (po podjęciu decyzji przez sędziego)** i może dotyczyć tylko ostatniej fazy wymiany.

5. Prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki powinna być wypowiedziana w sposób zrozumiały dla wszystkich uczestników meczu **wraz z użyciem oficjalnej sygnalizacji (symbol prostokąta lub litery C)**.

6. Pierwsza prośba o sprawdzenie miejsca upadku piłki, która nie spełnia warunków określonych w punktach 1 – 4, jest odrzucana i traktowana **jako prośba nieuzasadniona**. Druga i kolejna prośba danego zespołu o sprawdzenie miejsca upadku piłki, która nie spełniająca warunków określonych w punktach 1 – 4, jest odrzucana i **sankcjonowana zgodnie z gradacją sankcji za opóźnianie gry**.

7. **Po zgłoszeniu prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki, w sytuacji gdy zespół przeciwny potwierdzi, że początkowa decyzja sędziego była błędna, Sędzia 1 nie inicjuje bądź przerywa już rozpoczętą procedurę, a zespół zgłaszający prośbę traci prawo do zgłoszenia POSMUP w tym meczu.**

8. W przypadku utrudniania lub uniemożliwiania sprawdzenia miejsca upadku piłki Sędziemu 1 lub próby wprowadzenia sędziego w błąd, zawodnik podejmujący takie działania jest sankcjonowany zgodnie z gradacją sankcji za niesportowe zachowanie.

9. Przed, w czasie lub po sprawdzeniu miejsca upadku piłki, Sędzia 1 może zebrać informacje od innych sędziów związane z daną akcją lub/i zachowaniem zawodników.

Uwaga: W przypadku sprawdzenia miejsca upadku piłki na prośbę zespołu zastosowanie mają zasady postępowania opisane w *Procedurze sprawdzenia miejsca upadku piłki*.

Uwaga: We wszystkich kategoriach rozgrywek siatkówki plażowej PZPS, gdzie na boisku znajduje się jedynie dwóch sędziów (tj.: Sędzia 1 oraz Sekretarz), w przypadku zgłoszenia *Prośby o sprawdzenie miejsca upadku piłki*, Sekretarz może zostać poproszony o podejście do miejsca upadku piłki w celu pomocy Sędziemu 1. Dlatego bardzo istotnym jest, żeby Sekretarze zostali odpowiednio przeszkoleni przed turniejem i byli w stanie w odpowiedni sposób reagować w takich sytuacjach.

Procedura postępowania podczas kontuzji

Do stosowania zgodnie z Przepisem 17.1 *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

- *Procedura postępowania podczas kontuzji* to seria usystematyzowanych działań podejmowanych w celu zapewnienia właściwej pomocy medycznej przy możliwie minimalnym opóźnieniu gry (zgodnie z Przepisem 17.1).
- Czas na dojdęcie do siebie odpowiada czasowi potrzebnemu oficjalnemu personelowi medycznemu na udzielenie właściwej pomocy. Jeśli pomoc medyczna została zakończona lub jeśli nie można udzielić pomocy medycznej, to gra musi zostać wznowiona, albo odpowiedni zespół zostanie uznany za zdekompletowany.
- Pomoc medyczna może być udzielana przez oficjalny personel medyczny zawodów (np. ratownik, pielęgniarka, lekarz lub fizjoterapeuta) lub przez własny personel medyczny zespołu (np. lekarz zespołu lub fizjoterapeuta, pod warunkiem, że personel ten uprzednio uzyskał stosowną akredytację na zawody) – w zależności od wyboru dokonanego przez zawodnika (zespół).
- We wszystkich przypadkach na pole gry musi zostać wezwany oficjalny personel medyczny, ponieważ to ten personel jest odpowiedzialny za nadzorowanie udzielanej pomocy medycznej oraz zgłoszenie Sędziemu 1, kiedy ta pomoc została zakończona, chyba że zawodnik zadeklaruje gotowość do wznowienia gry przed przybyciem tego personelu na pole gry.
- W celu zapewnienia szybkiego udzielania pomocy podczas meczów, oficjalny personel medyczny zawodów musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie boisk podczas trwania meczów (podczas gdy obecność akredytowanego personelu medycznego zespołu jest tylko sugerowana, a nie obowiązkowa). W żadnym wypadku nie zostanie przyznany dodatkowy czas na przybycie akredytowanego personelu medycznego zespołu na pole gry.
- W każdym przypadku poddania meczu ze względu na kontuzję lub chorobę (również gdy zostaje to zgłoszone przed rozpoczęciem meczu) Komisarz oraz oficjalny personel medyczny zawodów muszą zostać wezwani i przybyć na pole gry.
- W ciągu 12 miesięcy zawodnik może skorzystać z co najwyżej dwóch przerw dla zawodnika kontuzjowanego (patrz: *Handbook PZPS*; dotyczy to również światowych i oficjalnych zawodów FIVB, zgodnie z *Przepisami sportowymi dla rozgrywek siatkówki plażowej FIVB*). Obowiązkiem zawodników jest wiedzieć ile przerw wykorzystali. Komisarze i Sędziowie Główni muszą zawrzeć w swoich sprawozdaniach informację o ilości wykorzystanych przerw dla kontuzjowanego zawodnika dla odpowiednich turniejów. Wykorzystanie przerw dla kontuzjowanego zawodnika w danym okresie będzie monitorowane, a w przypadku wykorzystania dodatkowych przerw (ponad ten limit) będą nakładane adekwatne sankcje finansowe na odpowiednich zawodników.
- *Przerwy dla kontuzjowanego zawodnika (PDKZ)* przyznane z powodu krwawiącej rany wymagającej pomocy medycznej, nie będą wliczane do ilości przerw dla kontuzjowanego zawodnika w okresie 12 miesięcy. Dodatkowo PDKZ, która wynikała z traumatycznego zajścia podczas meczu (zderzenie ze słupkiem, stanowiskiem sędziego lub banerem reklamowym; zderzenie zawodników; zawodnik trafiony piłką; itp.), co zostało poświadczane przez oficjalny personel medyczny zawodów, będzie traktowana w ten sam

sposób jak kontuzja powodująca krwawienie. Jednakże te wyjątkowe sytuacje nie mogą się zdarzyć w żadnym kolejnym meczu rozgrywanym przez tego samego zawodnika w tym samym lub następnych turniejach (tzn. następna przerwa dla kontuzjowanego zawodnika w tym samym lub następnych turniejach spełniająca te same kryteria dot. krwawiących ran lub zdarzeń traumatycznych, nie będzie wyjątkiem i będzie wliczana do limitu dwóch przerw dla kontuzjowanego zawodnika).

- Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia 2 toalet wyłącznie dla zawodników (jednej dla kobiet i jednej dla mężczyzn) w odległości maksymalnie do 100 metrów z dowolnego boiska meczowego. Jeśli nie można skorzystać z istniejącego obiektu, to należy zapewnić dostęp do toalet przenośnych.

2. W MOMENCIE KONTUZJI

- W przypadku kontuzji lub choroby zawodnika, niezwłocznie po przerwaniu lub zakończeniu wymiany, Sędzia 2 musi sprawdzić, czy zawodnik wymaga pomocy ze strony personelu medycznego oraz ustalić charakter i zakres urazu.
- Sędzia 2 musi zadać zawodnikowi następujące pytania:
 1. „Czy jesteś w stanie kontynuować grę czy potrzebujesz pomocy medycznej?”
 2. W przypadku wyboru pomocy medycznej: „Czy potrzebujesz pomocy medycznej Twojego zespołu czy oficjalnego personelu medycznego turnieju?”
 3. I dodatkowo: „Czy potrzebujesz masażyisty, fizjoterapeuty, czy obydwu?”
- Jeśli jest to tylko możliwe, to mecz powinien być wznowiony bez opóźnień. Jeżeli zawodnik jest w stanie powrócić do gry w ciągu krótkiego czasu (do 15 sekund) nie ma potrzeby udzielenia przerwy dla kontuzjowanego zawodnika.

We wszystkich przypadkach oficjalny personel medyczny zawodów musi zostać wezwany i przybyć w okolice pola gry. Należy również poinformować Komisarza i/lub Sędziego Głównego, żeby mógł nadzorować sytuację.

3. KONTUZJE POWODUJĄCE KRWAWIENIE

- Bezpieczeństwo wszystkich uczestników zawodów ma pierwszorzędne znaczenie, dlatego też opatrzenie krwawiących ran musi być wykonane niezwłocznie, niezależnie od tego, czy rana została zauważona przez zawodnika, czy też przez jednego z sędziów.
- Jeśli krwawienie jest niewielkie i można je łatwo zatamować, to rana musi zostać opatrzona niezwłocznie, bez stosowania *przerwy dla kontuzjowanego zawodnika*, w celu możliwie najmniejszego opóźnienia gry.
- Jeśli występuje gwałtowne krwawienie (krwotok), to należy je traktować jako wymagające pomocy personelu medycznego. Postępowanie w takim przypadku opisano poniżej.
- W każdym z powyższych przypadków sędziowie muszą sprawdzić wszystkie piłki meczowe i jeśli na którejś z nich znajdują się ślady krwi, to należy ją natychmiast wymienić, a następnie oczyścić i zdezynfekować. Każdy inny element wyposażenia, na którym znalazły się ślady krwi, należy również oczyścić i zdezynfekować.

4. KORZYSTANIE Z POMOCY PERSONELU MEDYCZNEGO

- Jeżeli zawodnik wymaga pomocy medycznej, to Sędzia 2 wzywa na boisko odpowiedniego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego, spośród dostępnego w danej lokalizacji zawodów oraz ewentualnie pozwala akredytowanemu personelowi

medycznemu danego zespołu wejść na boisko (pod warunkiem, że uprzednio uzyskał on akredytację na zawody).

Uwaga: Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia personelu medycznego we wszystkich lokalizacjach boisk danych zawodów. Dotyczy to turniejów, w których boiska usytuowane są w więcej niż 1 lokalizacji (obiekcie).

- Następnie Sędzia 2 musi natychmiast zawiadomić w kolejności odpowiednie osoby. Po pierwsze Sekretarza, by ten zapisał dokładną godzinę (w minutach i sekundach), o której zawodnik poprosił o przerwę (pomoc medyczną), Sędziego 1, by ten zszedł ze stanowiska sędziowskiego w celu nadzorowania procedury, a następnie musi powiadomić: Komisarza, Sędziego Głównego oraz Delegata Medycznego, jeśli został wyznaczony na zawody.
- Oczekuje się, że Sędzia 2 będzie aktywnie szukał wymienionych wyżej osób, co w ostateczności może wymagać opuszczenia pola gry lub skorzystania z krótkofalówek. Sędzia 1 powinien utrzymać nadzór nad zespołami, w szczególności nad kontuzjowanym zawodnikiem.
- Dozwolone jest, by kontuzjowany zawodnik pozostawał nieruchomo w jednym miejscu na boisku, jeśli jest to wskazane. Zawodnik ten może również swobodnie poruszać się po boisku lub w wolnej strefie, albo udać się do strefy odpoczynku swojego zespołu.
- Na żądanie przybyłego personelu medycznego i za zgodą Sędziego 1, kontuzjowany zawodnik może opuścić pole gry, jeżeli nie można zapewnić odpowiedniej niezbędnej pomocy na miejscu w obszarze pola gry. Może to wystąpić w niektórych przypadkach (np. w celu oczyszczenia lub zszycia rany). Jeśli zawodnik musi opuścić pole gry, to musi mu towarzyszyć Sędzia 2 (ewentualnie: Sędzia Główny lub Sędzia rezerwowi, jeśli został wyznaczony).
- Odmierzanie czasu na dojdzie do siebie zapewnionego *zawodnikowi kontuzjowanemu* powinno rozpocząć się wraz z przybyciem właściwego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego zawodów (spośród dostępnego w danej lokalizacji zawodów), jeśli o pomoc takiego personelu poprosił zawodnik, albo natychmiast w przypadku, gdy żaden z przedstawicieli oficjalnego personelu medycznego nie jest dostępny lub jeżeli zawodnik wybrał pomoc akredytowanego personelu medycznego swojego zespołu. Oznacza to, że:
 1. Dwa czasy powinny zostać zapisane w protokole zawodów, w przypadku gdy zawodnik wybierze możliwość skorzystania z pomocy personelu medycznego swojego zespołu:
 - Godzina w momencie zadania pytania przez Sędziego 2,
 - Godzina, o której gra została wznowiona.
 2. Trzy czasy powinny być zapisane w protokole zawodów, jeśli zawodnik chce skorzystać z pomocy oficjalnego personelu medycznego zawodów (dostępnej w lokalizacji zawodów):
 - Godzina w momencie zadania pytania przez Sędziego 2,
 - Czas przybycia właściwego przedstawiciela oficjalnego personelu medycznego na boisko,
 - Godzina, o której gra została wznowiona.

W każdym przypadku czas musi zostać zapisany dokładnie, tj. w formacie: godzina, minuty, sekundy (HH:MM:SS).

- Sędzia 1 (albo Sędzia towarzyszący zawodnikowi, jeśli ten musiał opuścić pole gry) aktywnie nadzoruje cały proces, mając na celu by zawodnik powrócił do gry w dopuszczalnym regulaminowo czasie na dojsie do siebie.
- Sędzia 2 kontroluje, czy partner z zespołu kontuzjowanego zawodnika oraz zawodnicy zespołu przeciwnego pozostają na boisku, w wolnej strefie, czy też udali się do odpowiednich stref odpoczynku. W czasie całej przerwy zawodnicy mają prawo do używania piłek meczowych.
- Sędzia 2 podczas przerwy powinien również sprawdzić czy wszystkie szczegóły zostały przekazane Sekretarzowi oraz prawidłowo przez niego zapisane (informacje wymagane do opisanie sytuacji: godzina, set, wynik, zespół zagrywający, imię i nazwisko oraz numer i ewentualnie kraj zawodnika korzystającego z pomocy, czas trwania samej pomocy oraz całkowity czas przerwy w grze).

Uwaga: Informacje te mogą później okazać się bardzo istotne podczas ewentualnego protestu lub kolejnej kontuzji. Należy pamiętać, że jednemu zawodnikowi przysługuje tylko jedna przerwa dla kontuzjowanego zawodnika podczas jednego meczu.

- Zawodnicy muszą być na bieżąco informowani podczas *przerwy dla kontuzjowanego zawodnika* o czasie, który już upłynął. Sędzia 1 informuje kontuzjowanego zawodnika oraz personel medyczny, zaś Sędzia 2 jest odpowiedzialny za przekazanie tych informacji partnerowi z zespołu kontuzjowanego zawodnika oraz zawodnikom zespołu przeciwnego.

Uwaga: Jeśli Sędzia 2 musiał opuścić pole gry z kontuzjowanym zawodnikiem, to zakres odpowiedzialności w przekazywaniu powyższych informacji o upływającym czasie *przerwy dla zawodnika kontuzjowanego* oraz zakres nadzoru ulega zamianie pomiędzy Sędziami.

- Czas trwania udzielanej pomocy kończy się wraz z: upływem 5 minut, albo gwizdkiem Sędziego 1 po uzyskaniu informacji od oficjalnego personelu medycznego, że udzielanie pomocy przez personel medyczny zostało zakończone lub nie można udzielić tej pomocy, albo kiedy zawodnik zadeklaruje, że jest gotowy do wznowienia gry.
- Jeśli pomoc medyczna została zakończona lub jeśli nie można udzielić pomocy medycznej, to gra musi zostać wznowiona, albo odpowiedni zespół zostanie uznany za zdekompletowany.
- Za wyjątkiem przypadku krwawienia, decyzja, czy stan zdrowia zawodnika pozwala na kontynuowanie gry po urazie lub chorobie, należy wyłącznie do zawodnika. Nawet jeśli oficjalny personel medyczny doradzi zawodnikowi, by zaprzestać gry, ostateczna decyzja, czy kontynuować grę, czy też nie, spoczywa tylko na zawodniku. Przypadek ten jest traktowany jako „Oświadczenie zawodnika”, które jest później podpisywane. Jednak w skrajnych przypadkach lekarz zawodów (albo kierownik personelu medycznego, jeśli wśród tego personelu nie ma lekarza) może sprzeciwić się wznowieniu gry przez kontuzjowanego / chorego zawodnika.
- W powyższej sytuacji, Sędziowie opisują w rubryce Uwagi w protokole, że zawodnik wyraził wolę kontynuowania gry wbrew zaleceniom oficjalnego personelu medycznego zawodów. Podpis kapitana odpowiedniego zespołu pod takim wpisem po zakończeniu meczu potwierdza to oświadczenie.
- Na zakończenie przerwy dla kontuzjowanego zawodnika Sędzia 1 wraca na stanowisko, natomiast Sędzia 2 prosi kontuzjowanego zawodnika o powrót na boisko (sygnalizując to gwizdkiem) i następnie zwraca się do Sekretarza i weryfikuje, czy wszystkie wymagane informacje dot. przerwy dla kontuzjowanego zawodnika zostały zapisane w protokole.

- Nie ma dodatkowego czasu dla tego kontuzjowanego zawodnika. Czasu dla kontuzjowanego zawodnika nie podlega podziałowi i kumulacji.

Uwaga: W rozgrywkach polskich – jeśli na meczu w komisji sędziowskiej nie ma Sędziego 2:

- w kwestii wezwania wymaganych osób Sędziego 2 zastępuje Sekretarz lub inny dostępny przy boisku sędzia (np. kończący pracę na sąsiednim boisku);
- w razie konieczności opuszczenia pola gry i towarzyszenia zawodnikowi lub/oraz personelowi medycznemu – Sędziego 2 zastępuje inny dostępny przy boisku sędzia (np. kończący pracę na sąsiednim boisku), lub Sędzia Główny, a w ostateczności Sekretarz;
- natomiast w kwestiach odmierzenia czasu trwania przerwy, nadzorowania wydarzeń na boisku – zadania realizuje Sędzia 1;
- wskazane jest również, żeby Komisarz lub Sędzia Główny udający się na boisko, jeśli istnieje taka możliwość, wybrał również innego dostępnego sędziego w celu zapewnienia wsparcia.

5. KORZYSTANIE ZAWODNIKÓW Z TOALETY

- Zawodnik podczas trwania meczu może skorzystać z toalety, ale musi zostać uprzedzony przez Sędziego 2, że danemu zawodnikowi zostanie przyznane przerwa dla kontuzjowanego zawodnika, jeżeli korzystanie z toalety opóźni naturalną sekwencję przebiegu gry (przerwę 12 s pomiędzy wymianami, przerwę na odpoczynek, przerwę techniczną, czy przerwę między setami).
- Sędzia 2 musi zasygnalizować Sędziemu 1 konieczność zejścia ze stanowiska, zaś zawodnikowi musi przekazać, że musi się spieszyć, gdyż w przeciwnym wypadku Sędzia 1 zainicjuje przerwę dla zawodnika kontuzjowanego, jeżeli zawodnik opóźni naturalną sekwencję przebiegu gry.
- W każdym z powyższych przypadków zawodnikowi musi mu towarzyszyć Sędzia 2 (ewentualnie Sędzia rezerwowy, jeśli został wyznaczony), nadzorując cały proces tak, by zawodnik powrócił do gry w dopuszczalnym regulaminowo czasie.
- W tym przypadku mecz zostaje wznowiony natychmiast po powrocie tego zawodnika na boisko.
- W przypadku przyznania przerwy dla zawodnika kontuzjowanego:
 - Sędzia 1 to musi zejść ze stanowiska, a następnie gwizdkiem i sygnalizacją rozpocznie procedurę, po czym poinformuje Sekretarza o konieczności zapisania *przerwy dla kontuzjowanego zawodnika*, stosownie do okoliczności.
 - Na zakończenie *przerwy dla kontuzjowanego zawodnika* Sędzia 1 wraca na stanowisko, natomiast Sędzia 2 prosi zawodnika o powrót na boisko (sygnalizując to gwizdkiem) i następnie zwraca się do Sekretarza i weryfikuje, czy wszystkie wymagane informacje dot. *przerwy dla kontuzjowanego zawodnika* zostały zapisane w protokole.
 - Czas trwania tej *przerwy* kończy się wraz z: upływem 5 minut, albo gwizdkiem Sędziego 1 jak tylko zawodnik powróci na pole gry po skorzystaniu z toalety.
- Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia 2 toalet wyłącznie dla zawodników (jednej dla kobiet i jednej dla mężczyzn) w odległości maksymalnie do 100 metrów z dowolnego boiska meczowego. Jeśli nie można skorzystać z istniejącego obiektu, to należy zapewnić dostęp do toalet przenośnych. Sędziowie są zobowiązani do zweryfikowania tego aspektu podczas inspekcji boisk przed rozpoczęciem turnieju.

- Sędziowie muszą wiedzieć, gdzie znajdują się toalety przeznaczone dla zawodników oraz znać prowadzącą do nich najkrótszą i najprostszą drogę.

6. ZDARZENIA SPOWODOWANE UPAŁEM

- Wszelkie przypadki osłabienia organizmu zawodnika, takie jak: zawroty głowy, wysoka temperatura ciała, zasłabnięcia, czy utrata przytomności, związane z dotkliwymi warunkami atmosferycznymi, wymagają natychmiastowej reakcji, niezależnie od tego, czy zostały zauważone przez zawodnika, czy też przez jednego z sędziów.
- Komisarz zobowiązany jest do ciągłego monitorowania panujących warunków gry. Na podstawie poczynionych ustaleń w tym zakresie oraz po uzgodnieniach z oficjalnym personelem medycznym zawodów i Sędzią Głównym może zastosować szczególne środki przeciwdziałania skutkom upałów, takie jak:
 - wydłużenie czasu między wymianami z 12 do 15 sekund; i jeśli to konieczne,
 - umożliwienie szybkich przerw na nawodnienie organizmu przy zmianach stron boisk,
 - przyznanie dodatkowej przerwy technicznej w secie, gdy suma punktów zdobytych przez oba zespoły wynosi 42 punkty.

Uwaga: Decyzja o zastosowaniu opisanych powyżej szczególnych środków zapobiegawczych może mieć charakter przejściowy oraz dotyczyć wybranej lokalizacji zawodów; w szczególnych przypadkach – w poszczególnych lokalizacjach boisk meczowych mogą zostać zastosowane różne spośród wymienionych środków, w zależności od okoliczności.

- We wszystkich przypadkach poddania meczu ze względów o charakterze medycznym (oprócz przypadków krwotoku albo groźnych urazów lub kontuzji) Sędzia 1 musi podjąć próbę ustalenia, czy rezygnacja z kontynuowania gry przez danego zawodnika nastąpiła na skutek przegrzania lub odwodnienia organizmu. W przypadku uzyskania twierdzącej odpowiedzi należy dodatkowo zapytać: „czy w ciągu ostatnich pięciu dni wystąpiły u Ciebie wymioty lub/oraz biegunka?”. Tę informację należy następnie przekazać Sędziemu Głównemu w celu monitorowania tego typu przypadków.

7. DODATKOWE INFORMACJE I PODSUMOWANIE

- Wszyscy Sędziowie (w tym obsada pomocnicza turnieju), Sędzia Główny i Komisarz muszą znać lokalizację miejsca wyznaczonego dla poszczególnych rodzajów personelu medycznego (ratownika, pielęgniarki, lekarza, fizjoterapeuty, czy ambulansu).
- Sędziowie muszą znać rodzaj i skład personelu medycznego obecnego na zawodach, który został uzgodniony i potwierdzony z Komisarzem, gdyż zazwyczaj występuje różna liczba członków oraz typ tego personelu. Sędziowie muszą się upewnić, że członek personelu medycznego, który przybył na pole gry, to ten rodzaj personelu, który został poproszony o przybycie i udzielenie pomocy zawodnikowi.
- Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia personelu medycznego we wszystkich lokalizacjach boisk danych zawodów. Dotyczy to turniejów, w których boiska usytuowane są w więcej niż 1 lokalizacji (obiekcie). W takim przypadku zawodnicy nie są uprawnieni do skorzystania z pomocy konkretnego przedstawiciela personelu medycznego (np. danego a nie innego fizjoterapeuty).
- Dozwolone jest skorzystanie z pomocy akredytowanego personelu medycznego zespołu na polu gry. Jeżeli personel ten udzieli pomocy i poradzi sobie z sytuacją przed przybyciem oficjalnego personelu medycznego zawodów, o który prosił zawodnik, oraz tenże

zawodnik zadeklarował gotowość do wznowienia gry, to Sędzia 1 nie ma obowiązku czekać na przybycie oficjalnego personelu medycznego zawodów. Równocześnie w takiej sytuacji uznaje się, że zawodnik skorzystał z przyznanej mu *przerwy dla kontuzjowanego zawodnika*.

- Zawodnicy mogą korzystać z pomocy personelu medycznego podczas regulaminowych przerw w grze (przerwy: na odpoczynek, techniczne lub między setami) bez powodowania opóźnień w grze.
- Podczas odprawy Sędziego Głównego i Komisarza z Sędziami przed zawodami, należy zweryfikować, czy Sekretarze znają i w pełni rozumieją zasady i warunki korzystania z pomocy personelu medycznego, w tym poszczególne rodzaje procedur, oraz czy potrafią odpowiednio zapisać stosowne przypadki w protokole meczowym.
- Po zakończeniu meczu Sędzia 1 powinien upewnić się, że rubryka Uwagi w protokole została prawidłowo uzupełniona wszystkimi niezbędnymi informacjami, zgodnie z wymogami niniejszej Procedury oraz przykładami zaprezentowanymi w *Instrukcji protokołowania*.

Procedura rozpatrzenia protestu

Do stosowania zgodnie z przepisami 5.1.2.1 i 5.1.3.2 *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.

1. WPROWADZENIE

- *Procedura rozpatrzenia protestu* to seria usystematyzowanych działań podejmowanych w celu zapewnienia pomyślnego rozwiązania oprotestowanego przez Kapitana zespołu zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- *Procedura rozpatrzenia protestu* jest inicjowana tylko i wyłącznie przez Kapitana zespołu zgłaszającego formalnie chęć protestu przeciwko otrzymanemu od Sędziego 1 wyjaśnieniu zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- *Procedura rozpatrzenia protestu* może być przeprowadzona przez stosownego przedstawiciela PZPS na podstawie okoliczności występujących przed, w trakcie lub po meczu.
- Stosowny przedstawiciel PZPS rozważy zasadność protestu na podstawie trzech kryteriów.
- Istnieją dwa poziomy protestu, który rozpatruje się albo w momencie zaistnienia zdarzenia(eń) (Poziom 1), lub/i po zakończeniu meczu (Poziom 2).

2. CEL PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- Niniejsze dokument to oficjalna procedura PZPS opracowana na podstawie dokumentu FIVB: *Protest Protocol*. Procedura ta ma za zadanie rozwiązywać problemy pojawiające się przed, w trakcie i po meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu* ma na celu:
 1. Utrzymanie lub powrót do warunków, które są porównywalne z poprzednim stanem gry, oraz wznowienie meczu tak szybko, jak to tylko możliwe.
 2. Zapewnienie procesu, który pozwoli na rozpatrzenie protestów, do których prawo jest zapewnione odpowiednimi regulacjami i przepisami FIVB i PZPS.
 3. Ustanowienie trybu postępowania, który ma minimalny wpływ na przebieg meczu, zwłaszcza jeśli protest obejmuje więcej niż 1 poziom.
 4. Zapewnienie Procedury, która ma być logiczna, jasna i łatwa do przeprowadzenia.
 5. Zagwarantowanie Procedury, która oparta jest na solidnym legalnym i etycznym podłożu.
 6. Zapewnienie Procedury, która zwiększa szanse stosownego przedstawiciela PZPS na podjęcie właściwej decyzji dotyczącej zasadności protestu zgłoszonego przez zawodnika(ów).

3. KRYTERIA OCENY PROTESTU

- Kryteria, pozwalające przyjąć Protest do rozpatrzenia jako zasadny, powinny zawierać jedną lub więcej okoliczności opisanych poniżej:
 1. Sędzia błędnie interpretuje lub błędnie stosuje Przepisy gry i/lub Wytyczne, lub nie przyjmuje konsekwencji swoich decyzji.
 2. Wystąpił błąd sekretarza (błąd rotacji lub błędny wynik).
 3. Techniczne warunki meczowe (pogoda, światło itp.).

- Sędzia 1 musi wziąć pod uwagę tylko te trzy kryteria podczas rozpatrywania czy przyjąć protest jako zasadny, a tym samym możliwy do dalszego rozpatrzenia, czy też go odrzucić.
- Niewłaściwym jest przyjęcie przez Sędziego 1 protestu, który obejmuje grę piłką lub zastosowane sankcje, chyba że istnieje możliwość możliwego błędnego zinterpretowania *Przepisów gry*.
- Odpowiedni przedstawiciel PZPS musi również stosować te trzy kryteria odnośnie oceny strony merytorycznej protestu po wcześniejszym zaakceptowaniu go do rozpatrzenia. Przedstawiciel PZPS musi wyraźnie zidentyfikować, które z tych trzech kryteriów odnosi się do protestu. Zdarzają się takie przypadki, że protest może dotyczyć więcej niż jednego kryterium.
- Odpowiedni delegat(ci) PZPS mogą również wziąć pod uwagę w rozpatrywaniu protestu fakt czy proces był obserwowany.

4. POSTĘPOWANIE SĘDZIEGO 1 PRZED ROZPOCZĘCIEM PROCEDURY ROZPATRZENIA PROTESTU

- *Procedura rozpatrzenia protestu* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu po otrzymaniu od Sędziego 1 wyjaśnienia dotyczącego zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- Sędzia 1 przed wezwaniem odpowiedniego przedstawiciela PZPS na boisko musi zatem upewnić się, że powziął wszystkie możliwe kroki by zapobiec rozpoczęciu *Procedury rozpatrzenia protestu*. Obejmuje to:
 1. Wyjaśnienie w zrozumiałym sposób Kapitanowi natury błędu / podstawy podjętej decyzji.
 2. Powtórzenie sygnalizacji sędziowskiej, jeśli jest to konieczne.
 3. Skonsultowanie zastosowanych / interpretowanych przepisu(ów) ze wszystkimi odpowiednimi do danej sytuacji sędziami.
 4. Zweryfikowanie protestu pod względem kryteriów zasadności.
 5. Upewnienie się, że pomimo powzięcia tych wszystkich kroków, Kapitan formalnie chce zgłosić protest.
- Sędzia 1 nie powinien:
 1. Po zgłoszeniu przez Kapitana oficjalnego protestu, który spełnia kryteria zasadnego protestu, zdecydować o tym, by nie wezwać na boisko odpowiedniego przedstawiciela PZPS.
 2. Informować zawodników o prawdopodobnym rezultacie protestu lub nikłej szansie jego powodzenia.

5. PROTEST – POZIOM 1 (ROZPATRZENIE PROTESTU PO ZGŁOSZENIU W TRAKCIE MECZU)

5.1 Postępowanie początkowe

- *Procedura rozpatrzenia protestu* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu po otrzymaniu od Sędziego 1 wyjaśnienia dotyczącego zastosowania lub interpretacji *Przepisów gry*.
- Po zgłoszeniu przez Kapitana oficjalnego protestu, który spełnia kryteria zasadnego protestu, Sędzia 1 prosi o przybycie na pole gry odpowiedniego oficjalnego przedstawiciela PZPS.

- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 1* (przed lub w trakcie meczu) obejmuje następujące etapy:
 1. Początkowe ustalenie natury i charakteru protestu.
 2. Decyzja czy kontynuować postępowanie na podstawie kryteriów zasadności protestu.
 3. Zebranie dalszych informacji lub dowodów użytecznych w analizie przedmiotu protestu.
 4. Rozstrzygnięcie protestu.
 5. Przekazanie informacji o rezultacie protestu najpierw sędziom, a następnie zawodnikom.
 6. Przekazanie informacji o rezultacie protestu sekretarzowi oraz pozostałym zainteresowanym.
 7. Rozpoczęcie lub wznowienie meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 1* jest pierwszym z dwóch możliwych poziomów tej procedury.

5.2 Przedstawiciel PZPS odpowiedzialny za ocenę i rozstrzygnięcie protestu

- Protest na Poziomie 1 (tuż po formalnym zgłoszeniu protestu) rozpatruje Sędzia Główny zawodów. Tylko w wyjątkowych przypadkach *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 1* może nie zostać przeprowadzona po zgłoszeniu oficjalnego protestu.
- W wyjątkowych przypadkach dopuszczalne jest by Komisarz Zawodów zastąpił lub zmienił Sędziego Głównego.
- W szczególnych przypadkach w procedurze rozpatrzenia protestu może uczestniczyć Komisarz Zawodów lub inny oficjalny przedstawiciel PZPS nominowany na turniej.
- Osoby, które przekazują informacje dotyczące protestu, nie dysponują żadnym prawem w zakresie oceny zasadności lub określenia rezultatu protestu.
- Sędzia Główny, Komisarz Zawodów lub inny oficjalny przedstawiciel PZPS muszą unikać stawiania się w sytuacji, która może potencjalnie wpłynąć na postępowanie przed rozpoczęciem *Procedury rozpatrzenia protestu*, lub też może spowodować konflikt interesów w przeprowadzeniu *Procedury*.
- Sędzia Główny swoim postępowaniem podczas zawodów musi mieć na uwadze zapewnienie swojej możliwie największej dostępności dla podjęcia zadań z zakresu *Procedury rozpatrzenia protestu*.

5.3 Postępowanie po rozpoczęciu *Procedury rozpatrzenia protestu*

- Zawodnicy powinni udać się do swoich stref odpoczynku.
- Sędzia Główny powinien najpierw porozmawiać z Sędzią 1 w celu uzyskania ogólnej informacji dotyczącej natury i charakteru protestu.
- Następnie Sędzia Główny musi ustalić podstawy protestu bezpośrednio od Kapitana zespołu zgłaszającego protest.
- Jeżeli jest to konieczne, Sędzia Główny wyjaśnia wszystkie nieścisłości z Sędzią 1.
- Zebranie dalszych informacji lub dowodów użytecznych w analizie przedmiotu protestu i podjęcia decyzji od innych uczestników.
- Informacje lub dowody powinny być zbierane pojedynczo (indywidualnie), lecz jeżeli istnieje taka potrzeba można uzyskiwać je zbiorowo.

- Proces uzyskiwania informacji lub zebrania dowodów powinien odbywać się w pobliżu stolika Sekretarza oraz strefy odpoczynku odpowiedniej drużyny.
- Zawodnicy nie powinni uczestniczyć w rozmowie Sędziego Głównego z Sędzią 1 lub innymi osobami.
- Całość procesu pozyskiwania informacji lub dowodów powinna mieć przejrzysty charakter.
- Podczas *Procedury rozpatrzenia protestu* zawodnicy po początkowej fazie organizacyjnej mogą:
 1. Korzystać z boiska, lecz nie mogą opuszczać wolnej strefy.
 2. Używać piłek meczowych.
 3. Przebywać w obrębie swojej połowy boiska, lub całości boiska po porozumieniu się ze wszystkimi zawodnikami.

5.4 Rozstrzygnięcie protestu

- Podejmując decyzję rozstrzygającą kwestie objęte protestem należy opierać się na następujących czynnikach:
 1. Dokładnej interpretacji kryteriów oceny zasadności protestu (patrz powyżej pkt. 3).
 2. Założeniu, że decyzja podjęta przez sędziów jest prawidłowa, w szczególności ostateczna decyzja Sędziego 1.
 3. Ustaleniu co do faktów i okoliczności poczynionych poprzez przepytanie osób objętych procedurą, w szczególności w zakresie obserwacji i spostrzeżeń sędziów.
 4. Zweryfikowaniu prawidłowości postępowania i decyzji sędziów w odniesieniu do *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.
 5. Interpretacji *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*, dokonanej przez Sędziego Głównego, jeżeli przepisy nie obejmują zaistniałej szczególnej sytuacji.
- Sędzia 1 powinien być poinformowany jako pierwszy o wyniku przeprowadzonej procedury, a następnie odpowiednio pozostali członkowie komisji sędziowskiej danego meczu.
- Następnie należy poinformować Kapitanów obydwu zespołów o wyniku *Procedury rozpatrzenia protestu*. Kapitanom należy przekazać krótkie streszczenie podstaw podjętej decyzji.
- Jeżeli po przekazaniu decyzji żaden z Kapitanów nie kwestionuje jej, to *Procedurę rozpatrzenia protestu* uważa się za rozstrzygniętą i oficjalnie zakończoną.
- Kapitan, który nie zgadza się z decyzją, ma prawo poprosić w tym momencie o Poziom 2 *Procedury rozpatrzenia protestu*, co może zostać potwierdzone po zakończeniu meczu.

5.5 Wznowienie meczu

- Po przekazaniu przez Sędziego Głównego decyzji sędziom oraz zawodnikom następujące działania mogą być niezbędne, żeby wznowić grę:
 1. Przekazanie decyzji Sekretarzowi.
 2. Przekazanie decyzji publiczności (co może obejmować ogłoszenie rezultatu procedury).
 3. Przekazanie decyzji mediom.
- Jeżeli protest był skuteczny, to należy bezwzględnie podjąć wszystkie niezbędne działania, żeby mecz został wznowiony w prawidłowych warunkach oraz stanie gry.

5.6 Możliwe konsekwencje *Procedury rozpatrzenia protestu*

- Istnieją trzy możliwe konsekwencje Protestu na Poziomie 1 (rozpatrywanego podczas meczu po zaistnieniu zdarzeń objętych protestem):
 1. Protest zgłoszony przez Kapitana jest odrzucony. W takiej sytuacji Komisarz zostanie powiadomiony przez Sędziego Głównego oraz zostanie zastosowana odpowiednia kara finansowa określona przez *Handbook PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS).
 2. Protest zgłoszony przez Kapitana jest zaakceptowany. W takiej sytuacji nie mają zastosowania żadne kary.
 3. Procedura rozpatrzenia protestu nie mogła być przeprowadzona (np. żaden z oficjalnych przedstawicieli PZPS nie był dostępny) lub / oraz jeden z Kapitanów odwołał się od decyzji podjętej na Poziomie 1 procedury. Oba przypadki są rozstrzygane w ramach Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 2 (po zakończeniu meczu).

5.7 Zapisanie przebiegu *Procedury rozpatrzenia protestu* w protokole meczowym

- W momencie przybycia na boisko Sędziego Głównego Sekretarz powinien mieć zapisane w protokole (zgodnie z *Instrukcją protokolowania*) wszelkie niezbędne szczegóły, pozwalające na wznowienie gry już w tym momencie.
- Sekretarzowi nie wolno zapisywać żadnych informacji będących podstawą wniesionego protestu.
- Jeżeli procedura została przeprowadzona, a następnie protest został odrzucony, to należy zapisać: ODRZUCONY – POZIOM 1.
- Jeżeli procedura została przeprowadzona, a następnie protest został zaakceptowany, to należy zapisać: ZAAKCEPTOWANY – POZIOM 1.
- Jeżeli protest został odrzucony na Poziomie 1, a Kapitan(owie) zgłosił prośbę o przeprowadzenie procedury na Poziomie 2, to należy zapisać: ODRZUCONY / ZAWIESZONY – POZIOM 1.
- Jeżeli protest został zaakceptowany na Poziomie 1, a Kapitan(owie) zgłosił prośbę o przeprowadzenie poziomu 2, to należy zapisać: ZAAKCEPTOWANY / ZAWIESZONY – POZIOM 1.
- Jeżeli nie można przeprowadzić procedury (po wcześniejszym wezwaniu Sędziego Głównego na boisko), to należy zapisać: ZAWIESZONY – POZIOM 1.
- Sędzia Główny ma prawo dokonać dodatkowych zapisów w protokole w rubryce *Uwagi*.
- Sędzia 2 jest odpowiedzialny za sprawdzenie protokołu przed wznowieniem gry.
- Po zakończeniu meczu Sędzia 1 musi upewnić się, że w protokole w rubryce *Uwagi* zostały zapisane wszystkie niezbędne informacje, zgodnie z wymogami niniejszej procedury.
- Jeśli Sędzia Główny nie jest obecny przy boisku przy zakończeniu meczu, to Sędzia 1 musi dopilnować, żeby uzyskać podpis Sędziego Głównego na tym protokole.

6. PROTEST – POZIOM 2 (ROZPATRZENIE PROTESTU PO ZAKOŃCZENIU MECZU)

6.1 Postępowanie początkowe

- *Procedura rozpatrzenia protestu na Poziomie 2* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu na Poziomie 2 ze względu na:
 1. Niemożność przeprowadzenia *Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 1* (np. żaden z oficjalnych przedstawicieli PZPS nie był dostępny).
 2. Odrzucenie protestu na Poziomie 1 przez odpowiedniego przedstawiciela PZPS.
 3. Odwołanie od zaakceptowania przez odpowiedniego przedstawiciela PZPS protestu na Poziomie 1, który zgłosił Kapitan przeciwnego zespołu.
 4. Zdarzenia, które wystąpiły po zakończeniu meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 2* musi dotyczyć (z wyjątkiem zdarzeń, które wystąpiły po zakończeniu meczu) protestu, który został prawidłowo zgłoszony oraz zapisany na Poziomie 1 przez Kapitana jednego z zespołów uczestniczących w danym meczu.
- *Procedura rozpatrzenia protestu – Poziom 2* obejmuje następujące etapy:
 1. Zapisanie podstawy Protestu na Poziomie 2 w protokole zawodów.
 2. Opłacenie kaucji za rozpatrzenie Protestu na Poziomie 2, zgodnie z *Handbookiem PZPS*.
 3. Zweryfikowanie przez Komitet Organizacyjny podstaw protestu.
 4. Przekazanie informacji o rezultacie protestu zainteresowanym stronom wraz z uzasadnieniem podstaw podjętej decyzji.
 5. Jeśli to zasadne i konieczne – powtórzenie lub wznowienie meczu od określonego stanu gry.

6.2 Osoby odpowiedzialny za ocenę i rozstrzygnięcie Protestu na Poziomie 2

- Protest na Poziomie 2 rozpatrywany jest przez *Komisję Odwoławczą* składającą się z Komisarza Turnieju oraz przedstawiciela Organizatora (wybranego przez Komitet Organizacyjny zawodów).
- Sędzia Główny nie jest i nie może zostać członkiem *Komisji Odwoławczej*.
- Sędzia Główny może doradzać *Komisji Odwoławczej* w zakresie interpretacji *Przepisów gry*.
- Na wniosek *Komisji Odwoławczej* Sędzia Główny przedstawia podsumowanie przebiegu Protestu na Poziomie 1 obejmujące podstawy do odrzucenia lub zaakceptowania Protestu na Poziomie 1 oraz dokonane ustalenia dla podjęcia określonej decyzji.

6.3 Rozpoczęcie *Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 2*

- *Procedura rozpatrzenia protestu na Poziomie 2* inicjowana jest przez Kapitana zespołu zgłaszającego chęć protestu na Poziomie 2, który po zakończeniu meczu, ale przed podpisaniem przez siebie protokołu, potwierdza ten fakt poprzez dokonanie wpisu w rubryce *Uwagi*.
- Wpis dokonany przez Kapitana nie musi zawierać szczegółowych informacji dotyczących protestu. Protest może również zostać podyktowany Sekretarzowi przez Kapitana, ale musi bezwzględnie zostać podpisany przez Kapitana zespołu.
- Sędziowie nie mogą uniemożliwiać wpisania protestu lub wpływać na treść wpisu.
- Wniesienie Protestu na Poziomie 2 wymaga opłacenia kaucji za rozpatrzenie Protestu na Poziomie 2 u Komisarza zawodów, zgodnie z *Handbookiem PZPS*.

6.4 Przebieg procedury i rozstrzygnięcie protestu

- Protokół z meczu, którego dotyczy protest, oraz wszelkie załączniki do tego protokołu (jeśli zabrakło w nim miejsca) muszą zostać przedstawione Komisarzowi nie później niż 30 minut od zakończenia meczu.
- Sędzia 1 musi przekazać ustnie informację Kapitanowi zespołu przeciwnego, że pisemnie potwierdzono chęć przeprowadzenia *Procedury rozpatrzenia protestu na Poziomie 2*.
- Komisarz zawodów zwołuje niezwłocznie posiedzenie *Komisji Odwoławczej*.
- Komisja Odwoławcza podejmując decyzję rozstrzygającą kwestie objęte protestem powinna opierać się na następujących czynnikach:
 1. Dokładnej interpretacji kryteriów oceny zasadności protestu (patrz powyżej pkt. 3).
 2. Założeniu, że decyzja podjęta przez sędziów jest prawidłowa, w szczególności ostateczna decyzja Sędziego 1.
 3. Ustaleniach co do faktów i okoliczności dokonanych przez Sędziego Głównego.
 4. Ustaleniach dokonanych przez członków *Komisji Odwoławczej* poprzez przepytanie osób objętych procedurą, w szczególności w zakresie obserwacji i spostrzeżeń sędziów.
 5. Zweryfikowaniu prawidłowości postępowania i decyzji sędziów w odniesieniu do *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*.
 6. Interpretacji *Oficjalnych przepisów gry w siatkówkę plażową*, dokonanej przez Sędziego Głównego, jeżeli *Przepisy gry* nie obejmują zaistniałej szczególnej sytuacji.
- Sędzia 1 powinien być poinformowany jako pierwszy o wyniku przeprowadzonej procedury, a następnie odpowiedni, pozostali członkowie komisji sędziowskiej.
- Następnie należy poinformować Kapitanów obydwu zespołów o wyniku *Procedury rozpatrzenia protestu*. Kapitanom należy przekazać krótkie streszczenie podstaw podjętej decyzji.
- Po przekazaniu decyzji *Procedurę rozpatrzenia protestu na Poziomie 2* uważa się za rozstrzygniętą i oficjalnie zakończoną.
- Kapitanowi, który nie zgadza się z rozstrzygnięciem, przysługuje prawo do złożenia oficjalnego odwołania do Wydziału Siatkówki Plażowej PZPS zgodnie z *Handbookiem PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS).

7. SPRAWOZDANIA I RAPORTY SĘDZIEGO GŁÓWNEGO ORAZ KOMISARZA

- We wszystkich przypadkach Protestu (na Poziomie 1 lub Poziomie 2) odpowiednie informacje muszą zostać zawarte w sprawozdaniach i raportach Komisarza oraz Sędziego Głównego.
- W raporcie / sprawozdaniu muszą znajdować się co najmniej następujące informacje: opis przeprowadzonej procedury, decyzję (rezultat procedury) oraz podstawy dla jej podjęcia (uzasadnienie decyzji).
- W przypadku odrzucenia protestu na Poziomie 1 Sędzia Główny niezwłocznie powiadamia Komisarza w celu zastosowania odpowiedniej kary finansowej określonej w *Handbooku PZPS* (Rozdział 4. Regulacje i sankcje na turniejach PZPS).